

*Веб-квест
в образовательном
пространстве*

Шевко И.Я., учитель информатики
ГУО «Средняя школа № 9 г. Мозыря»

Кабинет современного преподавателя – творческая лаборатория с современными техническими средствами



ПОСТАНОВЛЕНИЕ СОВЕТА МИНИСТРОВ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
7 августа 2019 г. № 525

Об утверждении специфических санитарно-эпидемиологических требований

На основании абзаца второго подпункта 2.1 пункта 2 общих санитарно-эпидемиологических требований к содержанию и эксплуатации капитальных строений (зданий, сооружений), изолированных помещений и иных объектов, принадлежащих субъектам хозяйствования, утвержденных Декретом Президента Республики Беларусь от 23 ноября 2017 г. № 7, Совет Министров Республики Беларусь ПОСТАНОВЛЯЕТ:

1. Утвердить специфические санитарно-эпидемиологические требования к содержанию и эксплуатации учреждений образования (прилагаются).

2. Предоставить Министерству здравоохранения право разъяснять вопросы применения специфических санитарно-эпидемиологических требований к содержанию и эксплуатации учреждений образования, утвержденных настоящим постановлением.

3. Настоящее постановление вступает в силу после его официального опубликования.

Премьер-министр Республики Беларусь

С.Румас



**ИНСТРУКТИВНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ПИСЬМО
МИНИСТЕРСТВА ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
«Об использовании современных информационно-коммуникационных технологий в учреждениях общего среднего образования в 2023/2024 учебном году»**

1. Общие положения

Инструктивно-методическое письмо Министерства образования Республики Беларусь «Об использовании современных информационно-коммуникационных технологий в учреждениях общего среднего образования в 2023/2024 учебном году» (далее – ИМП) содержит рекомендации для учреждений общего среднего образования при использовании современных информационно-коммуникационных технологий (далее – ИКТ) в образовательном процессе.

ПАСТАНОВА

ПОСТАНОВЛЕНИЕ

« 28 » июня 2013 г. № 59
г. Минск

г. Минск

Об утверждении Санитарных норм и правил «Требования при работе с видеодисплейными терминалами и электронно-вычислительными машинами», Гигиенического норматива «Предельно-допустимые уровни нормируемых параметров при работе с видеодисплейными терминалами и электронно-вычислительными машинами» и признании утратившими силу постановлений Главного государственного санитарного врача Республики Беларусь от 10 ноября 2000 г. № 53 и от 30 мая 2006 г. № 70, отдельного структурного элемента постановления Министерства здравоохранения Республики Беларусь

На основании статьи 13 Закона Республики Беларусь от 7 января 2012 года «О санитарно-эпидемиологическом благополучии населения», абзаца второго подпункта 8.32 пункта 8 Положения о Министерстве

Цель: знакомство с возможностями и особенностями использования веб-квестов в образовании для повышения познавательной активности учащихся.

Задачи мастер-класса:

- ✓ продемонстрировать участникам мастер-класса использование веб-квестов в работе с учащимися;
- ✓ создать условия для формирования или совершенствования проведения учебных занятий с помощью веб-квестов;
- ✓ содействовать развитию цифровых компетенций педагогов;
- ✓ повысить профессиональную компетентность педагогов в области организации работы с учащимися, родителями (законными представителями) с помощью онлайн-ресурсов.



Квест (Quest) –
продолжительный
целенаправленный поиск,
который может быть связан
с приключениями или игрой;
также служит для обозначения
одной из разновидностей
компьютерных игр.



Образовательный веб-квест - (webquest) – проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

Квестом он назвал сайт, содержащий проблемное задание и предполагающий самостоятельный поиск информации в сети Интернет



Берни Додж, профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США)

Структура веб-квеста



**По длительности
выполнения**



**По предметному
содержанию**



**По типу заданий,
выполняемых
участниками**

Типы веб-квестов



Кратковременные

углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно-три занятия



Долгосрочные

углубление и преобразование знаний учащихся, рассчитаны на длительное время

Процесс создания веб-квеста



выбор темы



выбор Интернет-сервиса и дизайна



**подбор заданий,
веб-ресурсов,
планируемых
результатов**



наполнение веб-квеста содержанием

Веб-квест способствует:



**поиску Интернет-
информации**



**развитию
мышления
учащихся**



**развитию
компьютерных
навыков**

Веб-квест способствует:



**поощрению
учащихся
учиться
независимо
от учителя**



**развитию
исследовательских
и творческих
способностей
учащихся**



**повышению
личностной
самооценки**

Joyteka

Сайт [Joyteka](#) позволяет создать квест типа Escape room, где ученик оказывается в запертой комнате и может открыть дверь, только если правильно выполнит все задания.



Облачная комната



Школьный спортзал



Комната привидения



НАЧИНАЮЩИЙ

Для тех, кто хочет
попробовать

Бесплатно

создать

УВЕРЕННЫЙ

Для педагогов-инноваторов

~~860 Р~~
510 Р за месяц

У МЕНЯ ЕСТЬ ПРОМОКОД

подключить

ПРОФИ

Для педагогов-экспертов

~~1390~~
960 Р за месяц

У МЕНЯ ЕСТЬ ПРОМОКОД

подключить

Оплата
Каждый
месяц Каждый год

Основные функции сервисов 

Максимальное количество
созданных уроков

Выгрузка результатов в Excel

Квест

Сбор результатов прохождения
квеста



20

—



100

—

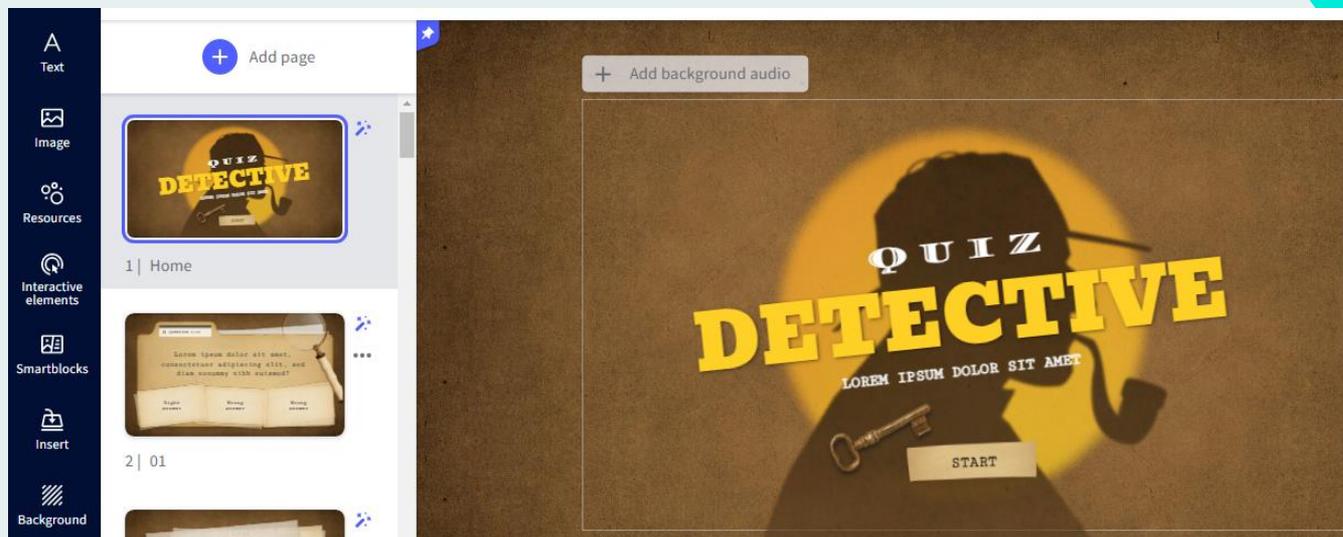


500



Genially

На сайте [Genially](#) вы можете создать квест по типу Mission, где учащемуся предлагается пройти несколько миссий из двух или трех заданий.



_Umaigra

Umaigra (UI) представляет собой интернет-проект, основанный на многолетнем опыте Umapalata.com в разработке учебных программ для школ.

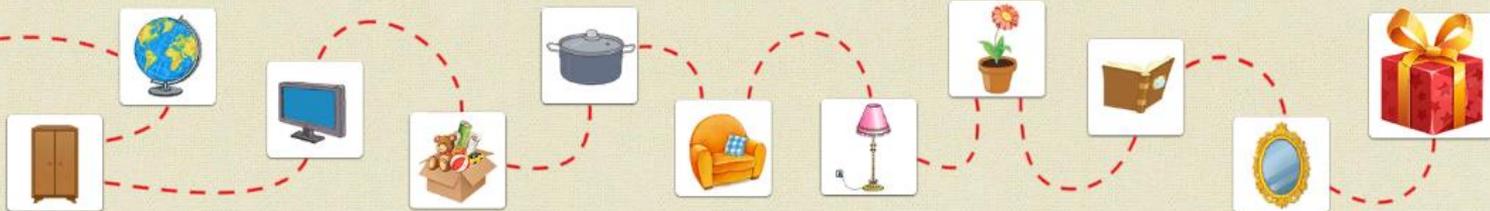
Шаблоны для создания игр



Квестодел

Квестодел — приложение, которое максимально облегчает создание квеста как многоступенчатой и многоформатной головоломки. Сервис полностью бесплатный и даже не требует регистрации.

КВЕСТОДЕЛ
КОНСТРУКТОР КВЕСТОВ



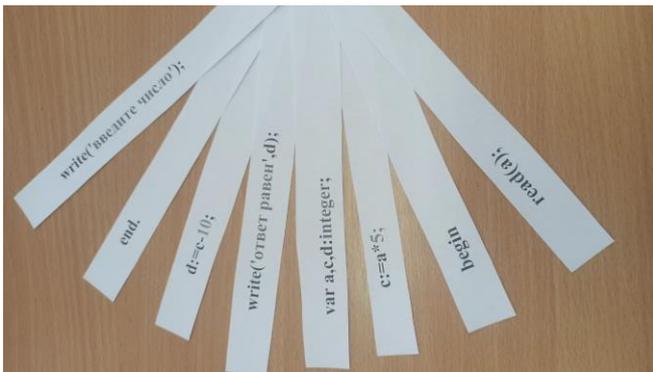
Квест «Язык программирования PASCAL»

Квест «Язык программирования PASCAL»

Фамилия, имя, класс _____

Задание/Этап	Время начала	Время окончания	Время работы	Отметка о выполнении
Сложить программу из предложенных команд				
Определить результат работы программы				
Интерактивное упражнение «Основы Pascal»				
Компьютерный исполнитель «Робот»				
Составить программу				

Квест «Язык программирования PASCAL»



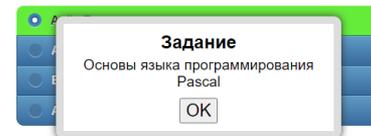
```
var a,b,c,d, f:integer;
begin
  a:=256;
  b:=a div 10;
  d:=b div 10;
  c:=b mod 10;
  f:= a mod 10;|
  write('идти в кабинет номер ',d+c+f);
end.
```

Тест основы Pascal



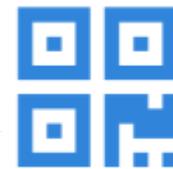
6 / 15

Целочисленное деление можно выразить следующей функц



Здорово, верно!

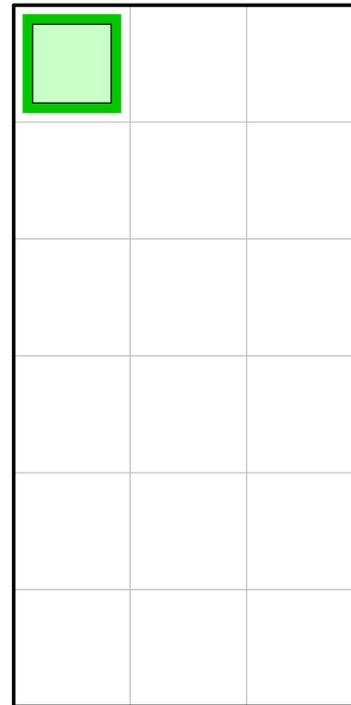
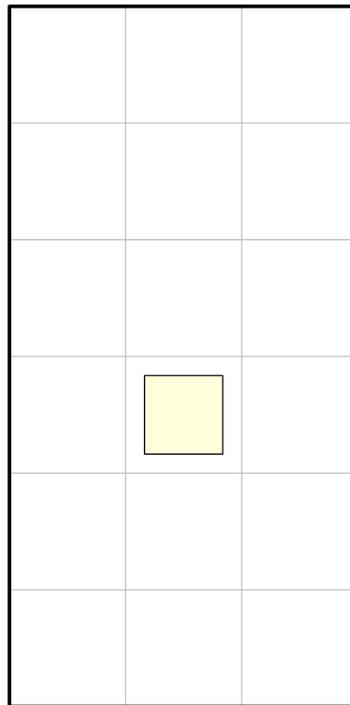
Следующий вопрос



QR-Code

Квест «Язык программирования PASCAL»

```
uses robot;  
begin  
  field(3,6);  
  while FreeFromRight do  
    begin  
      right;  
    end;  
  for var i:=1 to 3 do  
    begin  
      up;  
    end;  
  while FreeFromDown do  
    begin  
      down;  
    end;  
  for var i:=1 to 2 do  
    begin  
      left;  
    end;  
  while FreeFromUp do  
    begin  
      up;  
    end;  
  paint;  
end.
```



Найти угол при основании равнобедренного треугольника, если известен угол при вершине.

On-line квест «В мире информатики»

Сайт учителя информатики Шевко Ирины Яковлевны
Современное образование - опора в жизни

Главная Новости Учащимся Педагогам Внеклассная деятельность Обо мне

Главная

Новости
Учащимся
Педагогам
Обо мне
Электронное обращение
Внеклассная деятельность
Занятия, организованные на платной основе
Экспериментальный проект
Безопасный Интернет

Внеклассная деятельность

On-line квест «В мире информатики»

Этап 1.

 irina30161@gmail.com (без совместного доступа)
Сменить аккаунт

• **Обязательно**

Фамилия, имя *

Мой ответ

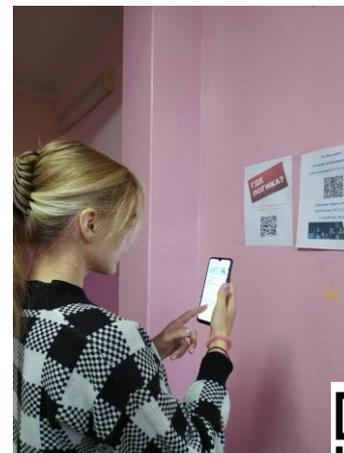
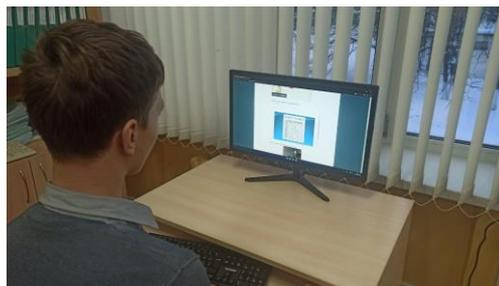
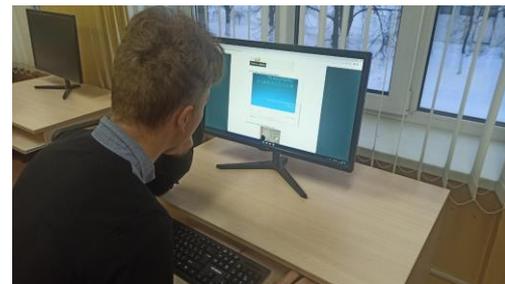
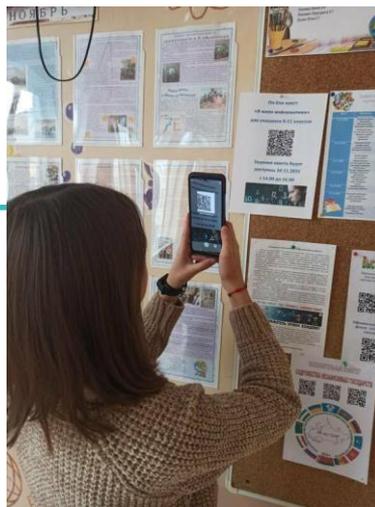
Класс *

Выбрать

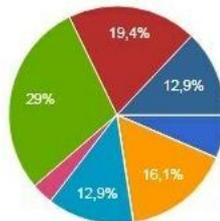
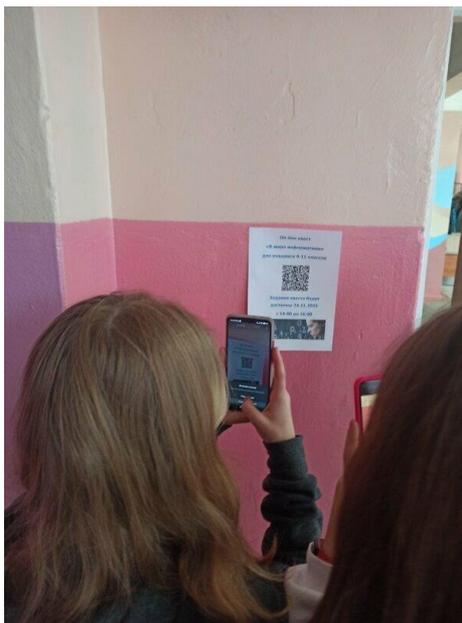
Актуальные новости

12.10.22 Конкурс компьютерных рисунков к Дню Матери
01.04.22 30.03.2022 - областной семинар-фестиваль педагогических идей «Весенние встречи» по
10.02.22 Подражаем победителям
Все новости

01.11.22 Безопасный Интернет: Учащимся: Правовые основы информационной безопасности
01.11.22 Безопасный Интернет: Учащимся: ПОНЯТИЕ «Юридическая ответственность»
01.11.22 Безопасный Интернет: Учащимся: Интерактивная викторина "Безопасная работа в Интернете"
01.11.22 Безопасный Интернет: Учащимся: Интерактивное оплывание "Безопасный"



On-line квест «В мире информатики»



- 8 Б
- 8 Д
- 9 А
- 9 Б
- 9 В
- 9 Г
- 9 Д
- 10 А



Сайт учителя информатики Шевко Ирины Яковлевны

Современное образование - опора в жизни

Главная

Новости

Учащимся

Педагогам

Внеклассная деятельность

Обо мне

Главная

Новости

Учащимся

Педагогам

Обо мне

Электронное обращение

Внеклассная деятельность

Занятия, организованные на платной основе

Экспериментальный проект

Безопасный Интернет

Внеклассная деятельность

Веб-квест "Алгоритмы" 6 класс



Новое на сайте

09.11.23 Публикации:
2023/2024: Сборник статей
IV Международной научно-
практической конференции
"ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА
ОБУЧЕНИЯ, РАЗВИТИЯ,
ВОСПИТАНИЯ СЕГОДНЯ"

09.11.23 Публикации:
2023/2024: Сертификат
участника IV

Международной научно-
практической конференции
"ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА
ОБУЧЕНИЯ, РАЗВИТИЯ,
ВОСПИТАНИЯ СЕГОДНЯ"

09.11.23 Публикации:
2023/2024: Диплом 1
степени за победу в IV
Международной научно-
практической конференции
"ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА
ОБУЧЕНИЯ, РАЗВИТИЯ,
ВОСПИТАНИЯ СЕГОДНЯ"

09.11.23 Безопасный
Интернет: Учащимся:
Памятка

"Законодательство
Республики Беларусь об
уголовной ответственности
в сфере информационной
безопасности. "

09.11.23 Безопасный



On-line квест «Устройства компьютера»

Авиа **PERELÉT** Устройства компьютера (19585)

Уровень 1 2 3 4 5

Описание

Как играть

Понятия

Игра

Остаток времени 97%

Очки 0

Устройства ввода информации

монитор

клавиатура

принтер

процессор

Авиа **PERELÉT** Устройства компьютера (19585)

Уровень 2 3 4 5

Описание

Как играть

Понятия

Игра

Остаток времени 83%

Очки 20

Регистрация Нью-Йорк

Клавиатура - устройство ввода информации

20 KG



*Веб-квест
в образовательном
пространстве*

Шевко И.Я., учитель информатики
ГУО «Средняя школа № 9 г. Мозыря»