Краевое государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Алтайский промышленно-экономический колледж»

НАЗВАНИЕ ПРОЕКТА: ЭОР для занятий по информационной безопасности детей

Автор:

Шампанер Галина Марковна

преподаватель, кандидат педагогических наук

БАРНАУЛ 2017

В современном образовании игровая деятельность используется, как активный метод обучения для освоения учебных предметов, и может быть использован как для групповой, так и для индивидуальной работы, что позволяет повысить интерес к изучаемой теме, усилить мотивацию.

Цель работы: разработка электронного образовательного ресурса, в виде квест – игры по основам информационной безопасности. В частности, в проекте представлен один урок по теме «Безопасный Интернет»

Актуальность использования квестов сегодня осознаётся всеми. ФГОС нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа. Использование квестов способствует воспитанию и развитию качеств личности, отвечающих требованию информационного общества, раскрытию способностей и поддержке одарённости детей. К образовательным квестам можно отнести и проектную деятельность.

Цель игрового квеста: Активизация учебной деятельности студентов посредством использования квест – технологий, которая способствует формированию коммуникативных и информационных компетенций студентов с учетом воспитательной компоненты

Для решения поставленной цели решены следующие задачи: разработан игровой квест по основам информационной безопасности, состоящий из 10 уроков – квестов. Разработаны электронные ресурсы для сопровождения каждого урока.

О ПРОЕКТЕ

Электронный образовательный ресурс для урока №5 представляет собой задания в игровой форме для повторения учебного материала по теме «Безопасный Интернет». Рассчитан урок и соответственно задания на 1 час 30 минут.

Включает в себя 3 компонента:

1 Интерактивные задания, которые необходимо выполнить в определенной последовательности, чтобы определить номер комнаты, где может находиться вакцина

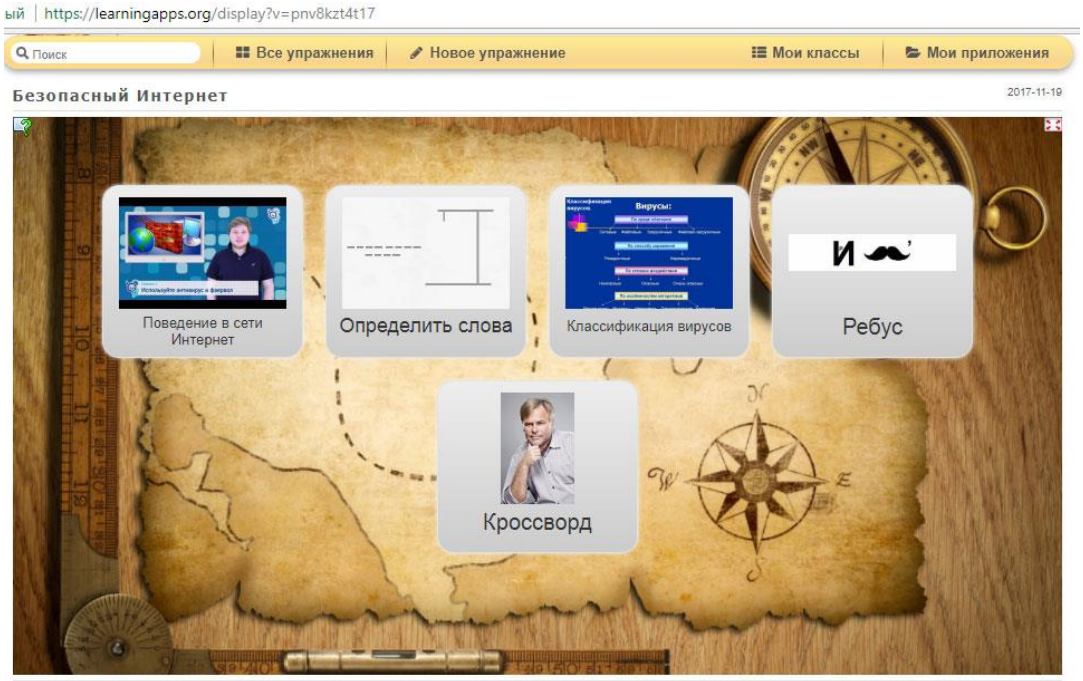
2 Фотография. Используя технологию QR-кодов определить местонахождение комнаты по фотографии

3 Презентация результата работы

Интерактивные задания, разработаны с помощью бесплатного онлайн сервиса для создания интерактивных учебных модулей, и находится по адресу:

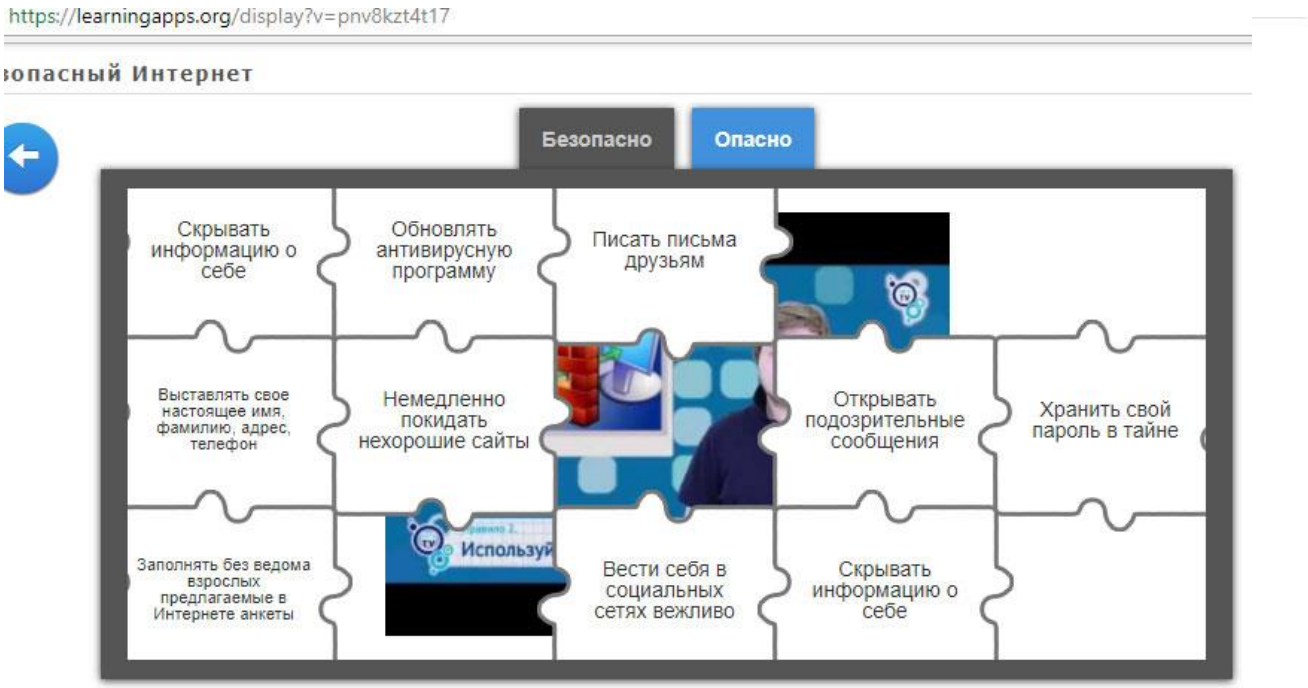
https://learningapps.org/display?v=pnv8kzt4t17

При открытии ресурса появляется следующее окно:

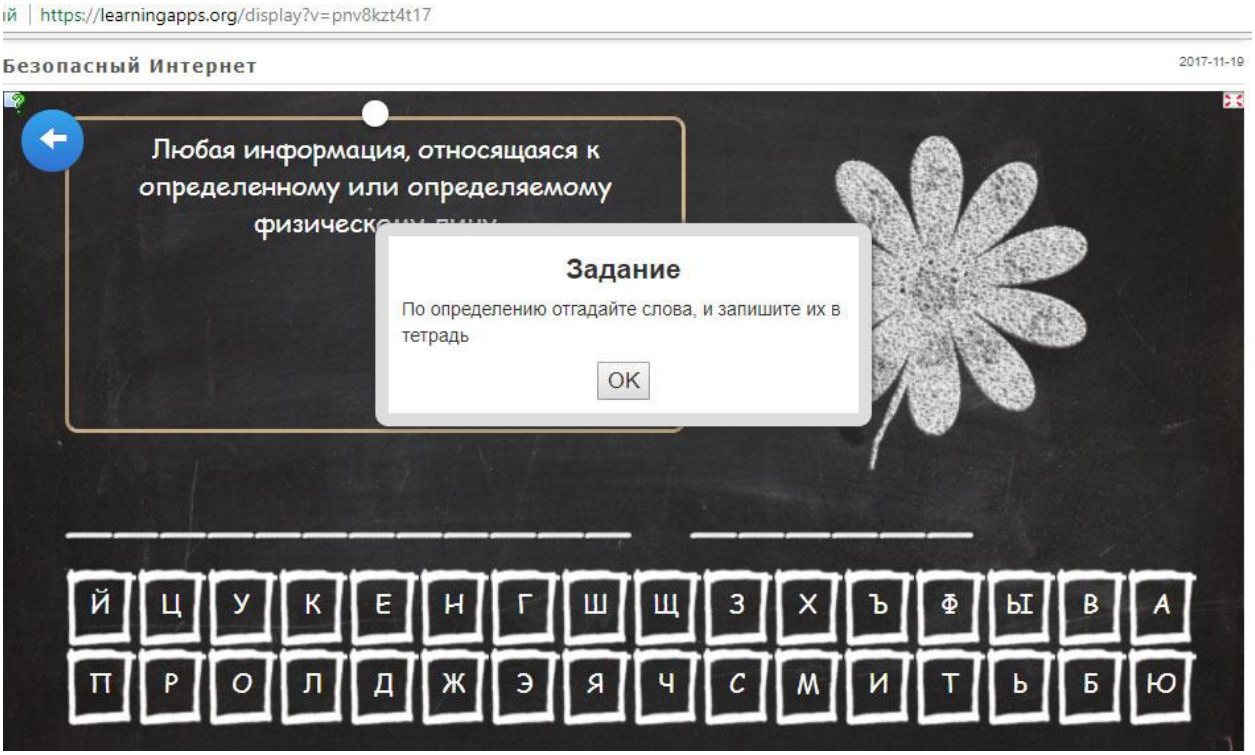


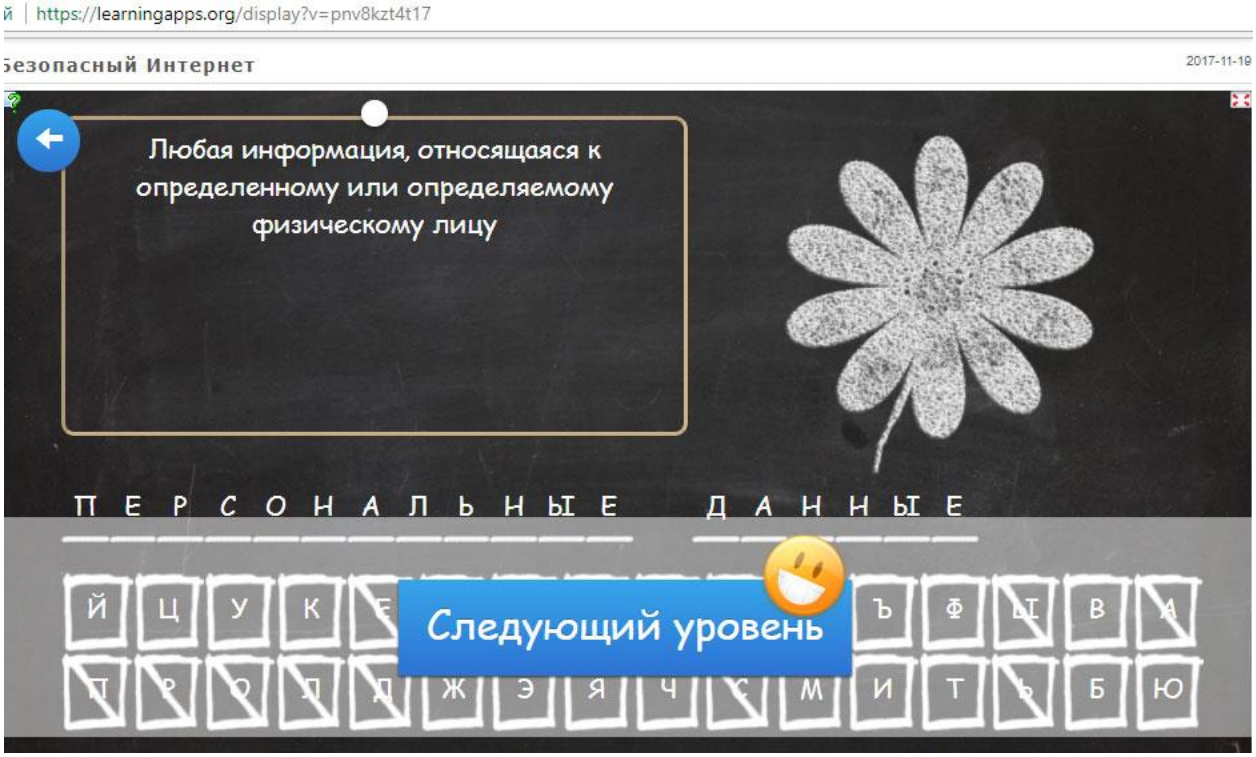
Если нажать на знак вопроса в верхнем левом углу, то для студента появляется задание, где прописано в какой последовательности необходимо пройти все задания.

В первом задании необходимо сложить правильно пазл, просмотреть видео, созданное Лигой безопасного Интернета и записать в тетрадь правила поведения в сети Интернет:

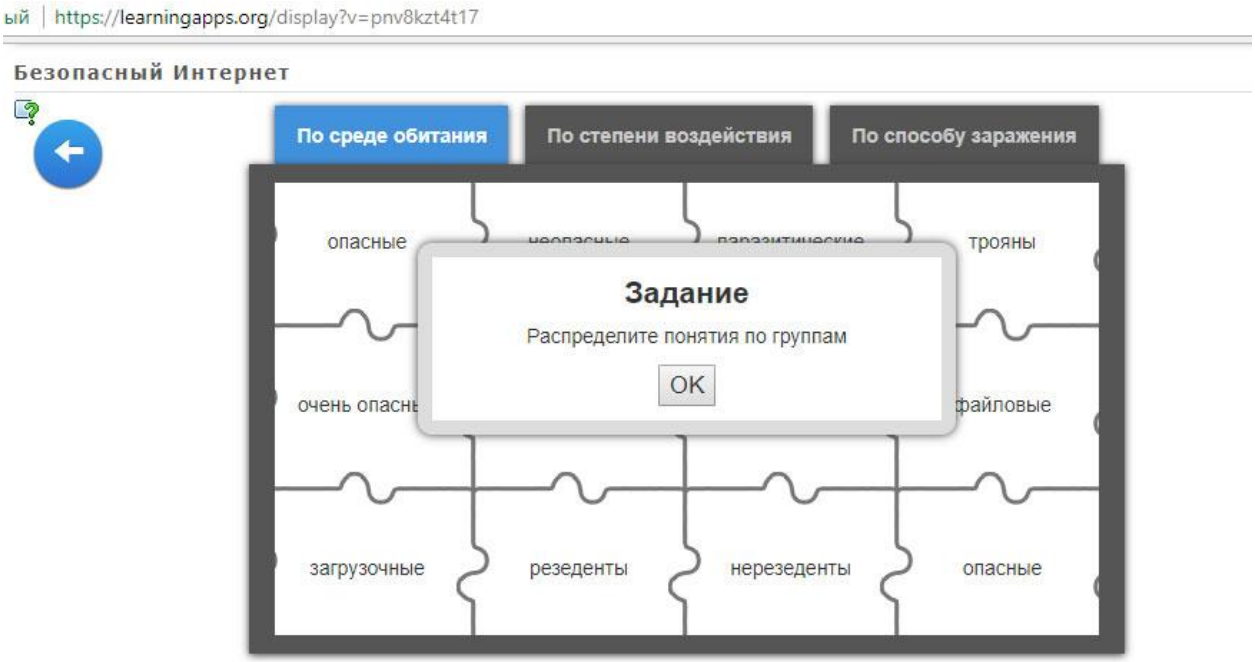


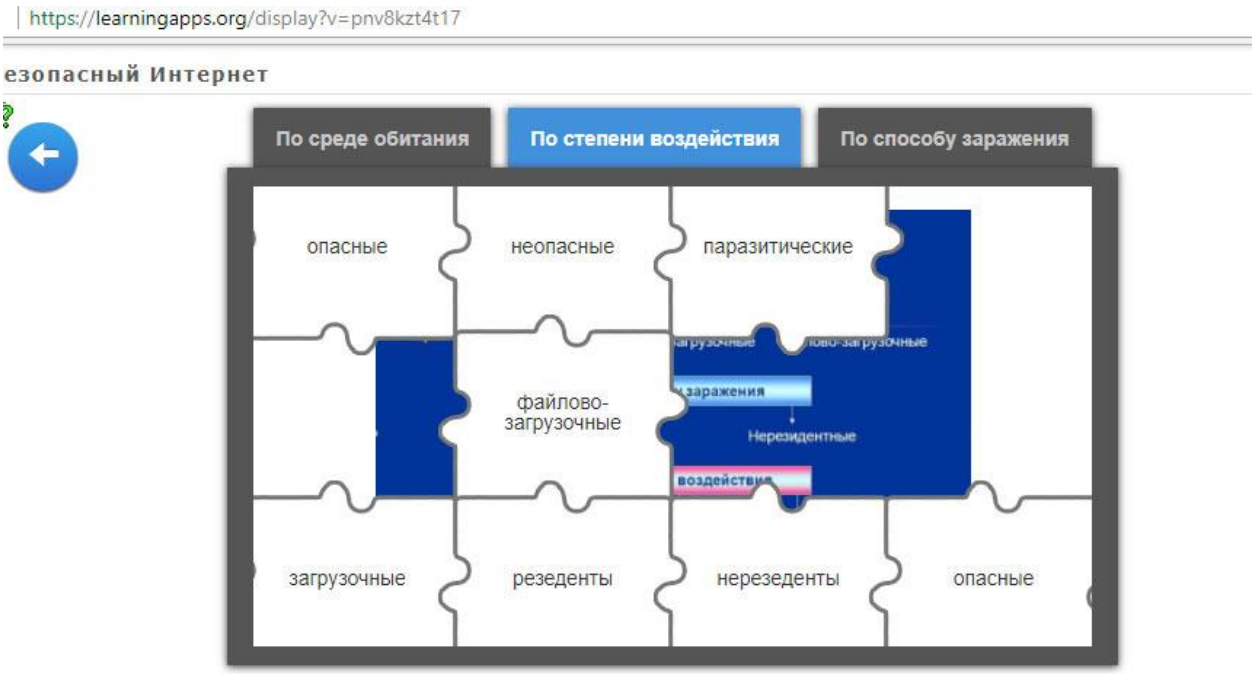
Во втором задании необходимо разгадать слова по определениям, и записать их в тетрадь:



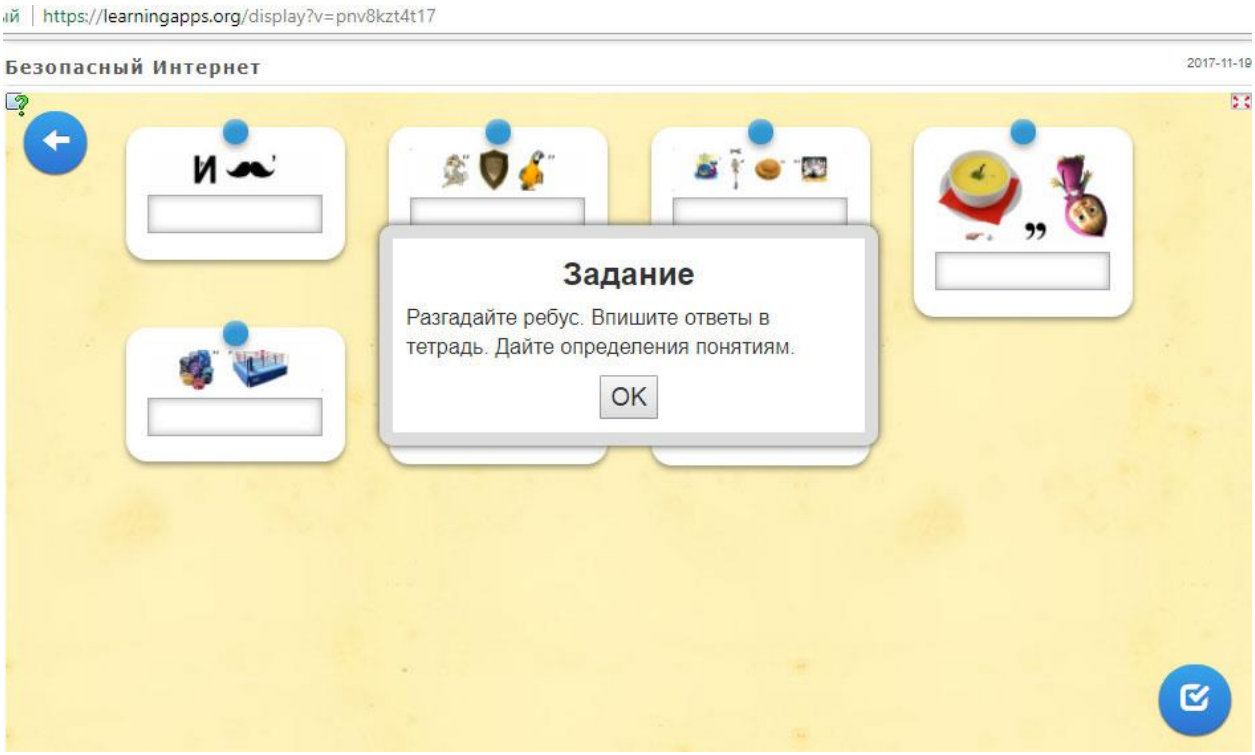


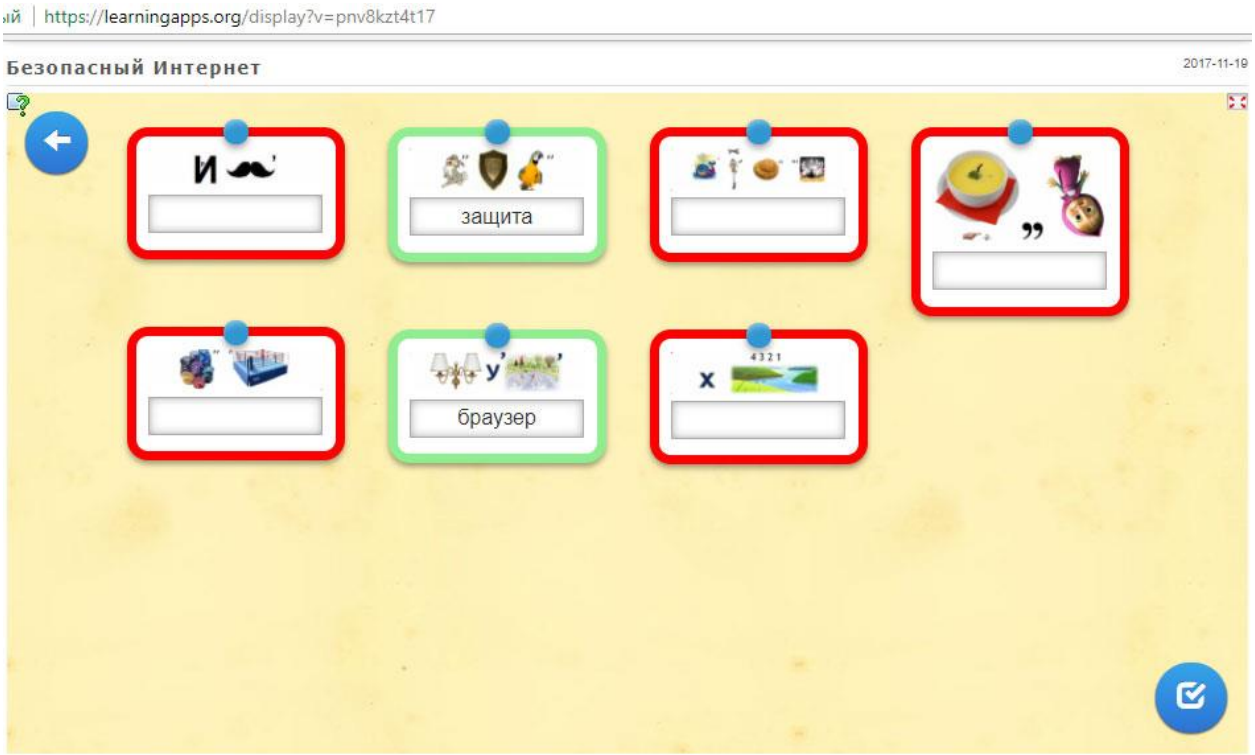
В третьем задании необходимо, как и в первом – открыть пазл и повторить классификацию вирусов:



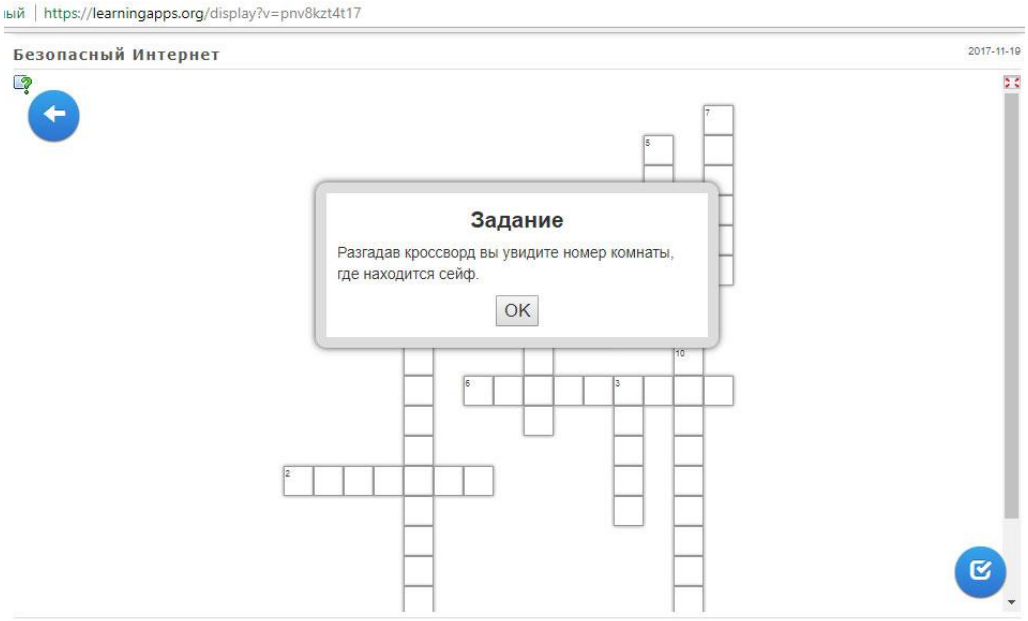


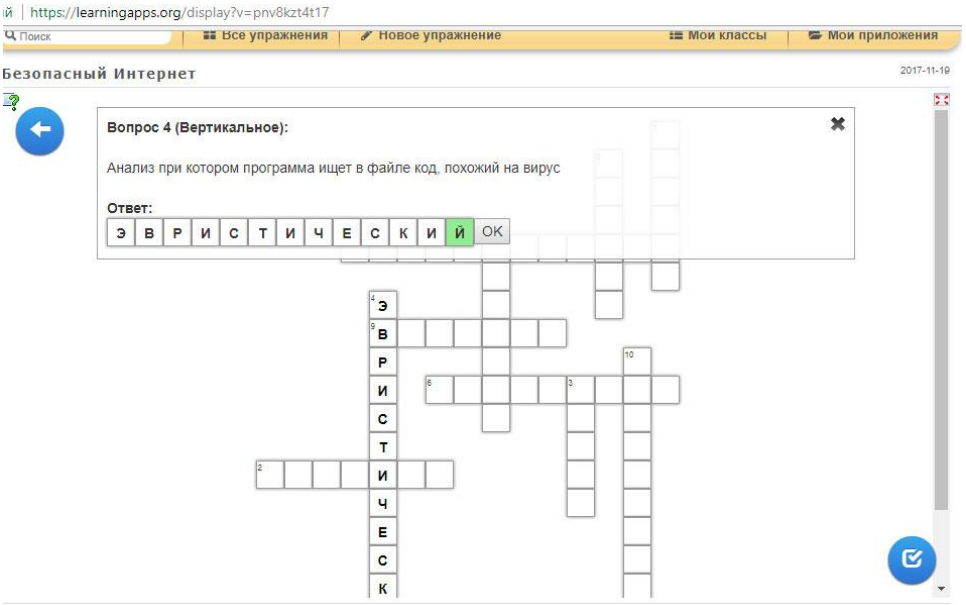
В четвертом задании необходимо решить ребусы, и в тетради записать определения, полученных в ребусах ответов.



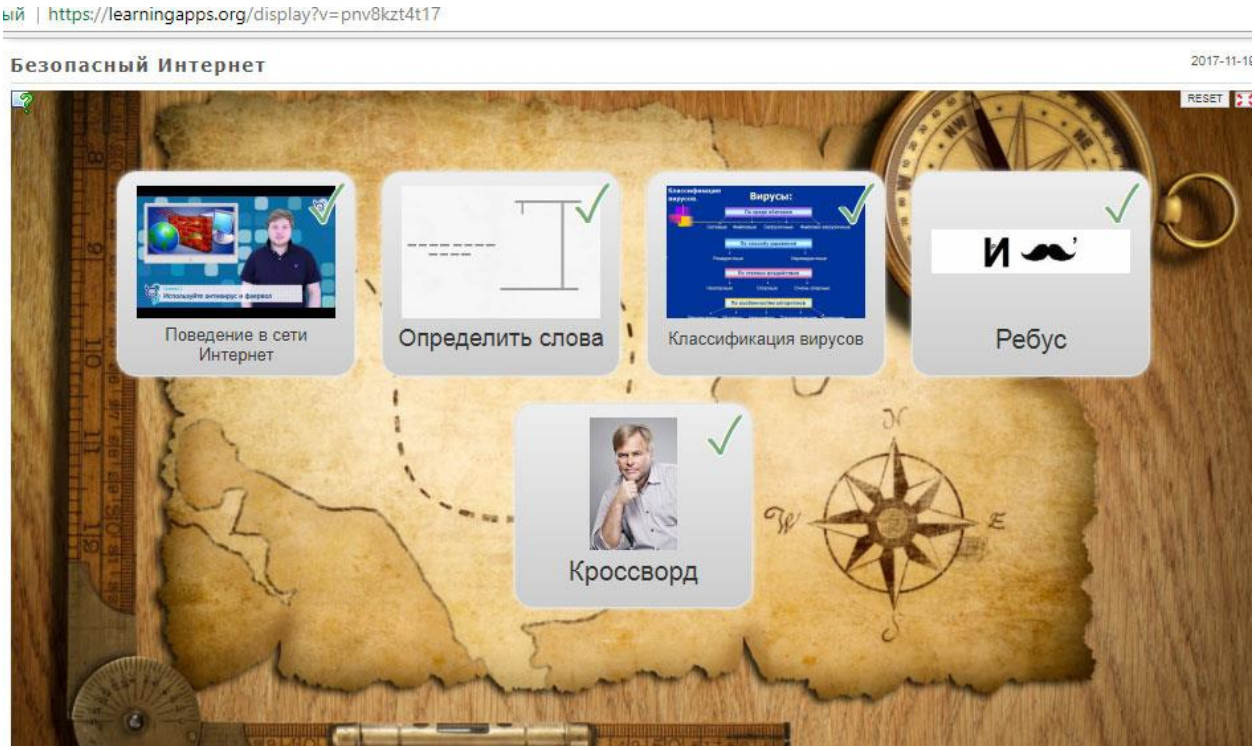


В пятом задании необходимо разгадать кроссворд

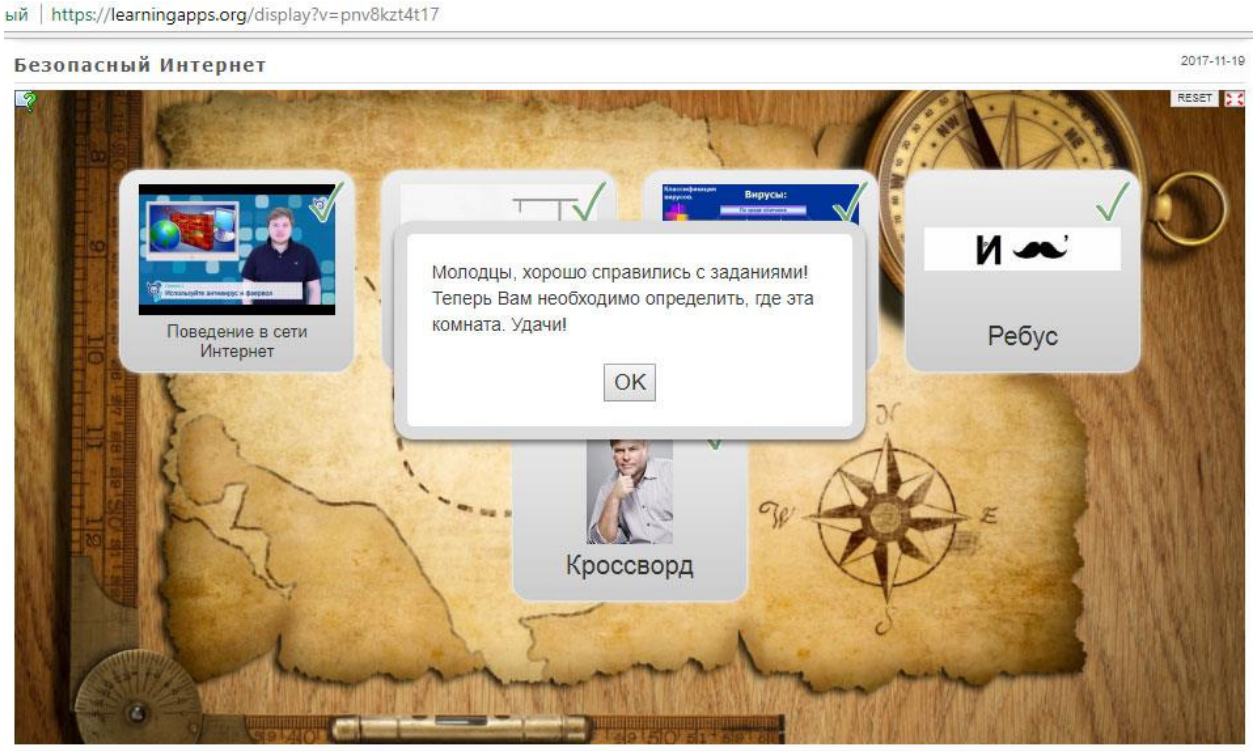




После того, как задание выполнено на нем появляется «зеленая галочка»:



После того, как пройдены все задания, появится следующее окно:



Для того, чтобы определить, какая из комнат под соответствующим номером, полученным после решения кроссворда, студенты скачивают эту картинку, на телефон и другой гаджет устанавливают специальное ПО и считывают код, тем самым определяя номер комнаты.

После того, как комната определена, студентам необходимо в тетради по презентации рефлексия ответить на вопросы, что нужно повторить, чтобы на следующем уроке – квесте двигаться дальше по общей легенде квеста.

ВЫВОДЫ

В результате проделанной работы был разработан электронный образовательный ресурс, который включает в себя интерактивные задания в виде пазлов, кроссворда, ребусов и отгадай слова, фотографию коридора комнат с табличками из QR – кодов и презентацию – рефлексия.

Кроме этого, данная система позволяет легко её использовать в учебном процессе любого образовательного учреждения СПО, и позволяет повысить заинтересованность студентов в изучении учебных дисциплин, и повысить уровень самостоятельности.