

Методическая рекомендация по созданию веб-квеста для школьной Комнаты Боевой Славы

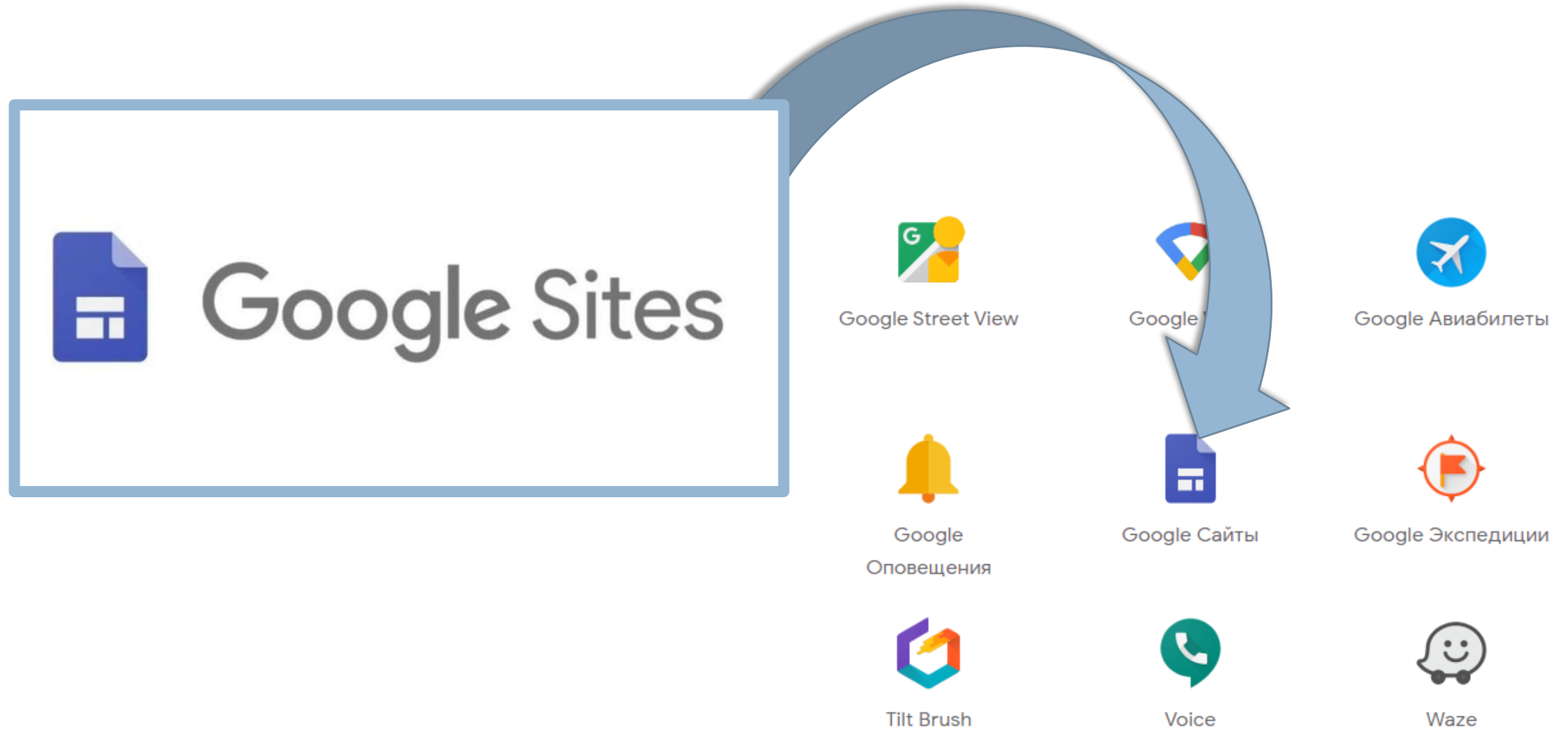


Учитель начальных классов
МКОУ «Синявинская СОШ»

9 декабря 2020 года

Балаба Елена Юрьевна

Платформы для создания сайта

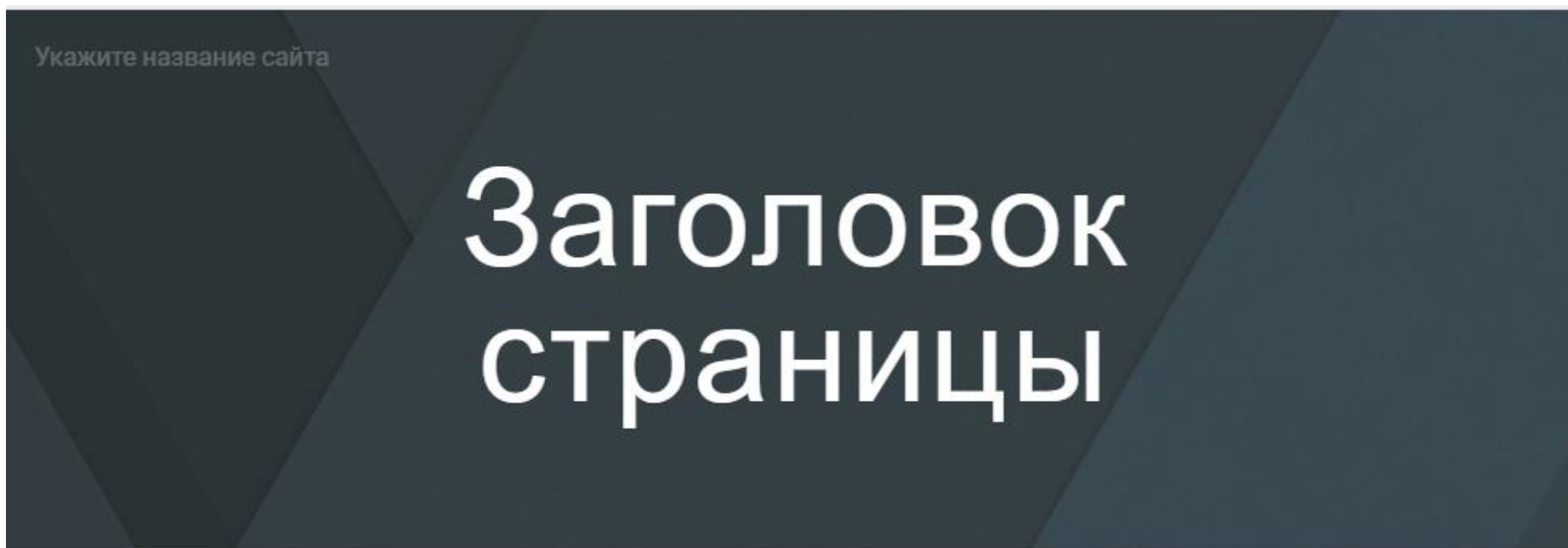


Возможности платформы

- ✓ Бесплатный доступ;
- ✓ Простой и доступный интерфейс;
- ✓ Возможность встраивать документы, карты, приложения, видео и др.



Возможности платформы



Вставка Страницы Темы



Текстовое поле



Изображения



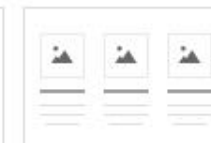
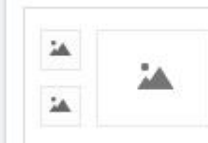
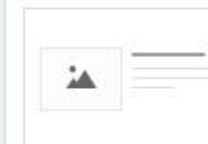
Встроить



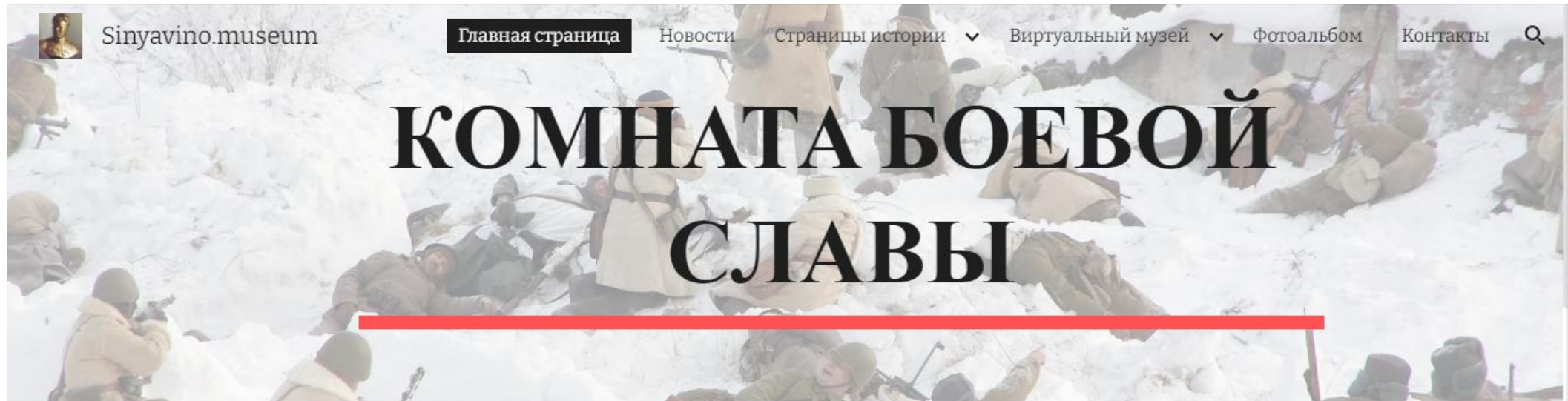
Диск



Макеты



Наш сайт



Добро пожаловать на сайт
школьной Комнаты Боевой Славы
МКОУ "Синявинской СОШ"
Кировского района Ленинградской области



В нашей школе уже много лет работает Комната Боевой Славы, созданная усилиями педагогов, учащихся и жителей Синявино. Комната бережно хранит уникальные экспонаты, среди которых фотоархив, фрагмент парашюта первого дважды Героя Советского Союза Г.П. Кравченко; фрагмент крыла советского истребителя американского производства Томагавк Р-40, переданный в музей поисковым отрядом специального поиска "Крылья Родины"; письма, листовки, а также биографии земляков - участников Великой

Перейти на главную



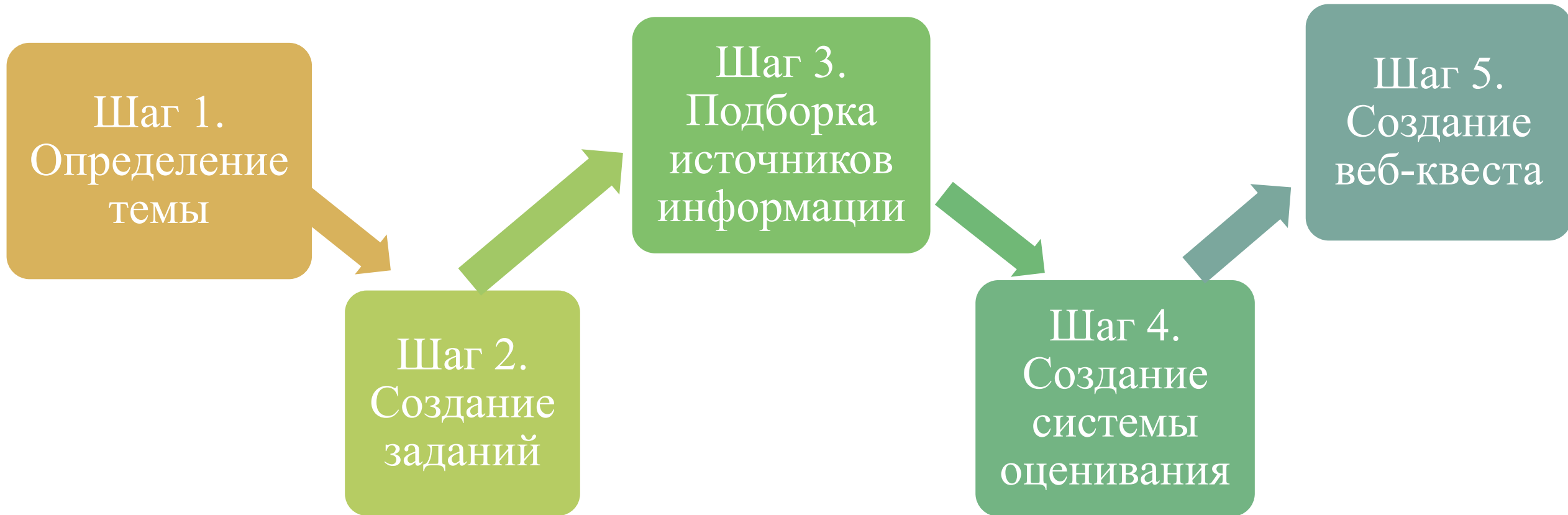
Веб-квест

- проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационный ресурсы Интернета.

Я.С. Быховский



Этапы разработки веб-квеста



Сервисы для создания веб-квестов

- Zunal (<http://www.zunal.com/>)
- Jimdo (<https://www.jimdo.com/>)
- Online Test Pad (<https://onlinetestpad.com/>)
- Quizizz (<https://quizizz.com/>)
- Google Forms (<https://docs.google.com/forms/u/0/>)
- LearningApps (<https://learningapps.org/>)

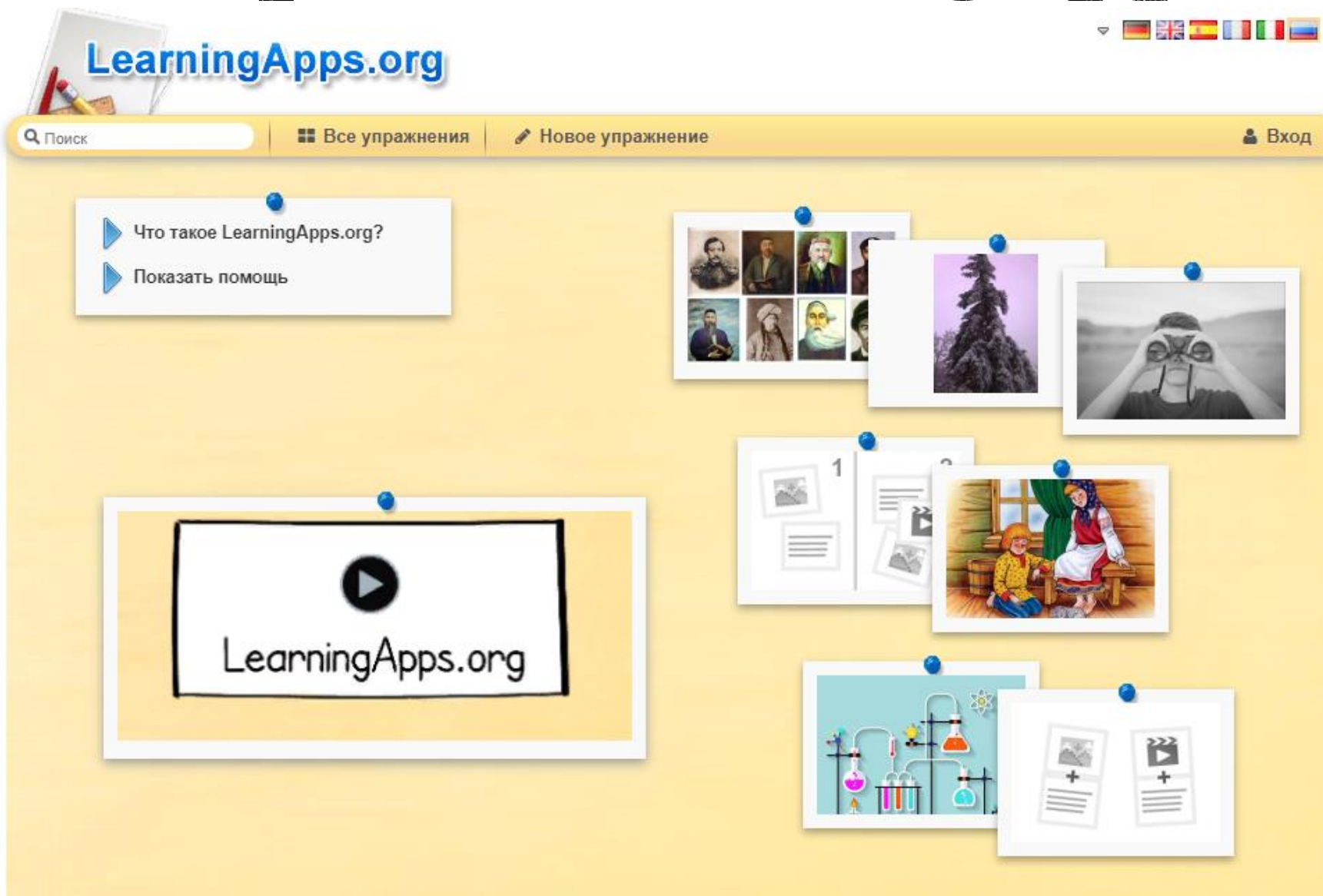


Сервис LearningApps

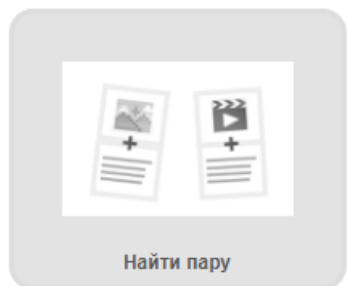
- ✓ Создан для поддержки обучения и преподавания с помощью небольших общедоступных интерактивных упражнений с помощью разработанных шаблонов.
- ✓ Данные упражнения создаются онлайн и в дальнейшем могут быть использованы в образовательном процессе по прямой ссылке или QR-коду.



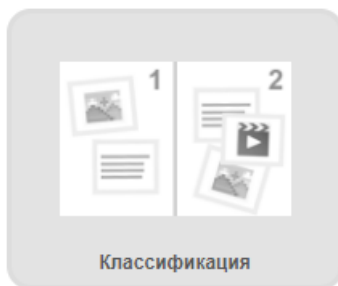
Сервис LearningApps



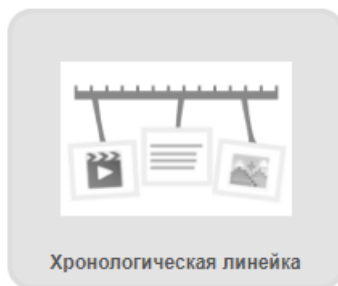
Сервис LearningApps



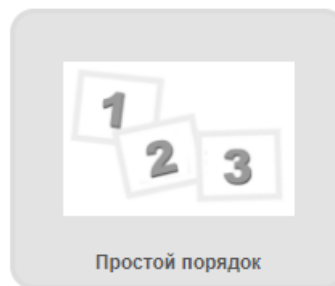
Найти пару



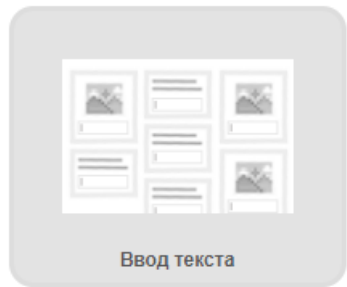
Классификация



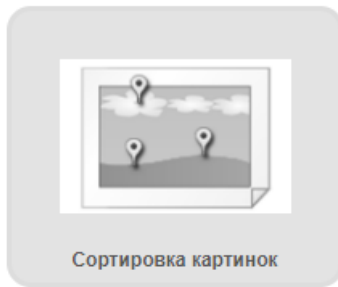
Хронологическая линейка



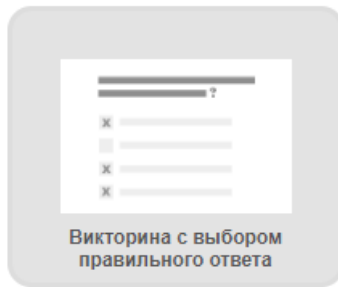
Простой порядок



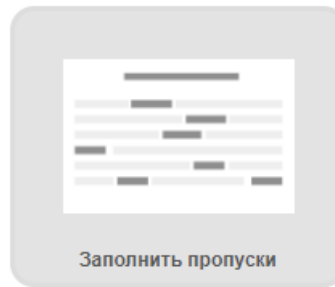
Ввод текста



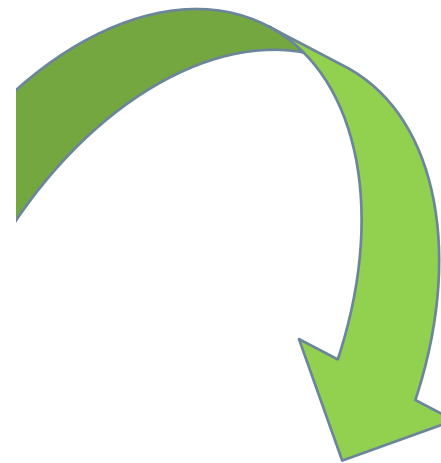
Сортировка картинок



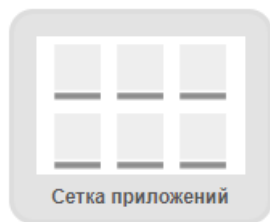
Викторина с выбором
правильного ответа



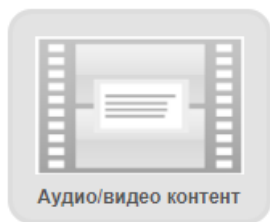
Заполнить пропуски



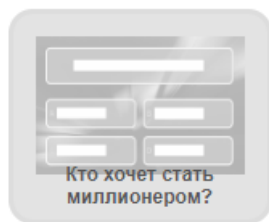
- ✓ Шаблоны
- ✓ Примеры игр
- ✓ Подробные инструкции



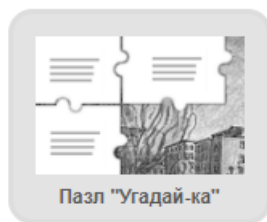
Сетка приложений



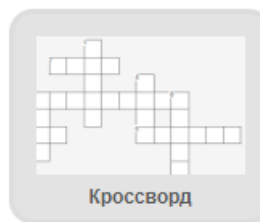
Аудио/видео контент



Кто хочет стать
миллионером?



Пазл "Угадай-ка"



Кроссворд



Наш веб-квест

Комната Боевой Славы



Пазл



Весы



Викторина



Найди пару



Карта



Применение технологии веб-квестов в работе школьного музея

- ✓ Может быть пройден как самостоятельно, так и во время экскурсии.
- ✓ Применение в качестве вспомогательного средства к рассказу или закрепления знаний.
- ✓ Вариативность заданий для посетителей разных возрастов.
- ✓ Соответствие возрастным особенностям и интересам школьников (интерактивность и мобильность).

