**ФИО автора:** Максимова Анастасия Вячеславовна

**Внеклассное мероприятие:** «Информационный квест»

**Класс:** 8-9

**Время проведения**: 45 минут

**Цель:** показать значимость информатики в современном обществе. Способствовать развитию познавательной активности, творческих способностей, смекалки, сообразительности, находчивости.

**Задачи:**

*Образовательные:*

* Способствовать систематизации знаний и умений обучающихся в области информационных технологий, умению применить их в новых условиях;
* Способствовать повторению и закреплению основного программного материала, выраженного в неординарных ситуациях;
* Способствовать расширению кругозора обучающихся.

*Развивающие:*

* Способствовать развитию познавательного интереса, творческой активности обучающихся;
* Способствовать развитию у обучающихся умения излагать мысли, моделировать ситуацию;
* Способствовать развитию воображения, фантазии, творческих способностей.

*Воспитательные:*

* Способствовать воспитанию саморазвивающейся и самореализующейся личности;
* Способствовать воспитанию самостоятельности и воли в работе.
* Способствовать воспитанию уважения к сопернику, умения работать в команде.

**Форма проведения:** игра-квест

**Оборудование:** персональный компьютер учителя, мультимедиапроектор, доступ к сети Интернет, персональный компьютер для каждого ученика с программным обеспечением (текстовый, графический редактор), грамоты, сувениры, конфеты.

**Прилагаемые медиаматериалы:** презентация, задания для учащихся

**Ресурсы сети Интернет:**

1. Задание «Типы алгоритмов» <http://learningapps.org/display?v=p8kt0buhn01>
2. Задание «Устройство компьютер» - <http://learningapps.org/display?v=pxzmzpuo301>
3. Задание «Системы счисления» - <http://LearningApps.org/display?v=p1yi2f0qa01>
4. Задание «Виды информационных моделей» - <http://LearningApps.org/display?v=pc704pmya01>

**План мероприятия:**

1. Вступление – 5 мин
2. Основная часть – 35 мин
3. Итог игры – 5 мин

**Ход мероприятия**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Этап мероприятия** | **Название используемых ресурсов** | **Деятельность учителя** | **Деятельность ученика** | **Время** |
| 1. | Вступление | Презентация (приложение 1) | Создает проблемную ситуацию, подводит к цели мероприятия  Добрый день ребята! Для начала давайте просмотрим небольшой ролик, в ходе которого вы узнаете, для чего мы сегодня здесь собрались.  Ответьте, пожалуйста, на вопрос: Что такое квест?  Сейчас вы пройдете свой очередной квест. Для начала нам нужно разбиться на команды по 3 человека, для этого вытяните из мешочка по конфете, конфеты разного цвета. Распределитесь в соответствии с цветом конфет.  Выдаются нетбуки (компьютеры, ноутбуки) с набором заданий | Воспринимает информацию, сообщаемую учителем.    Отвечают на вопросы.  Рассаживаются на места  Включают компьютеры | 5 мин. |
| 2. | Основная часть | Файлы-задания  1-8, дополнительные файлы к заданию 5  (Приложение 2)  Интернет:  [Задание «Типы алгоритмов](http://LearningApps.org/display?v=p8kt0buhn01)»,  [Задание «Устройство компьютер»](http://LearningApps.org/display?v=pxzmzpuo301) ,  [Задание «Системы счисления»](http://LearningApps.org/display?v=p1yi2f0qa01),  [Задание «Виды информационных моделей»](http://LearningApps.org/display?v=pc704pmya01) | Организует деятельность учащихся при проведении игры.  На рабочем столе в папке Квест у вас представлены задания для прохождения игры. Начинаем с файла «1». Каждое задание запаролено, то есть нужно получить код доступа для открытия файла. Пароль от первого задания я вам сообщу, ключи для выполнения следующих заданий находятся внутри текущего задания. Сделаете первое, получаете ключ ко второму и так далее.  Откройте Файл 1. Ключ для первого задания – Ученый. Желаю успешного прохождения квеста.  Выполните задания 1-8  (Ключи к заданиям: Ученый, Нейман, Холлерит, Шеннон, Тьюринг, Винер, Гейтс, Лебедев)  Задание 8 – рефлексия занятия | Слушают задания  Выполняют задание 1  Выполняют задание 1-8  Рисуют смайлики | 35 мин. |
| 3. | Подведение итога мероприятия |  | Анализирует результаты выполнения учащимися заданий, оценивает работу учащихся.  - Молодцы, справились с заданием.  Награждение команд | Получают грамоты и подарки | 5 мин |