Министерство образования Московской области

ГБПОУ МО «Орехово-Зуевский железнодорожный техникум им. В.И. Бондаренко»

|  |  |
| --- | --- |
|  | УТВЕРЖДАЮ  зам. директора по УВР \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Пакаева В.Н./  «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2018 г. |

**Методическая разработка**

**внеклассного мероприятия-квеста:**

**«Освобождение страны ИНФОРМАТИКИ»**

****

Разработали: Почтенных Е.А.

Бурова Т.Н.

г.о. Орехово-Зуево

2018г.

**Цель мероприятия:** расширить ваши представления об информатике, возможность проявить находчивость, ловкость, сообразительность и креативность при выполнении заданий.

**Задачи:**

*образовательные:*

* расширение и закрепление знаний обучающихся по дисциплине информатика;
* совершенствование умений применять полученные знания на практике;
* внедрение интерактивных игровых технологий в образовательный процесс;

*развивающие:*

* повышение интереса к информатике;
* развитие умений поиска необходимой информации, способности грамотно формулировать свои мысли, идеи;
* развитие логического мышления, умения быстро принимать решения и аргументировать свой выбор;
* развитие навыков работы в команде;
* развитие коммуникативной компетенции обучающихся;

*воспитательные:*

* формирование интереса к решению нестандартных задач и умения применять полученные знания на практике;
* воспитание активной, инициативной личности,
* формирование чувства ответственности за членов своей команды.

**Подготовительная работа:** подготовка костюмов для героев на станциях,запись легенды,разработка маршрутных листов, репетиции.

**Оборудование:** компьютеры, колонки, карточки-задания, клавиатура, части от системного блока и др, компьютер в выходом в интернет, скотч, маркерная доска.

**Правила игры**

Игра «квест» – это последовательность этапов, состоящих из заданий, сопровождающихся подсказками. Задание считается выполненным, если участники игры в результате его решения получили ключ-пароль и достигли финала.

В игре принимают участие 4 команда из студентов 1-2 курса по четыре человека в каждой. Игра включает в себя движение по маршруту и выполнение заданий Правильно выполнив задания на всех станциях, участники получают буквы ключевого слова, и, соединив их в слово, на финальной станции вводят его как пароль от компьютера.

Победителем считается команда, успешно прошедшая все испытания и первая подобравшая пароль к компьютеру.

**Ход мероприятия**

*Команды собираются в одном кабинете*

**Легенда:** *(звучит из динамиков)*Один студент-злодей создал очень опасный вирус, который способен уничтожить человечество. Оценив Ваши физические и умственные данные, наш суперкомпьютер выбрали именно Вас!!! Теперь от Ваших решений зависит судьба нашей планеты. Приступайте к заданиям, не оглядывайтесь назад. Вам будут выданы маршрутные листы. При выполнении каждого задания вам будут выдаваться подсказки с помощью, которого вы составите некий код и сможете спасти планету.

*Команды получают маршрутные листы*

**Станция 1:** *на станции команды встречает бог ОКей*

**Окей:** Здравствуйте, ребята. Я бог утверждения и согласия – Окей. Без меня нельзя выполнить ни одну операцию. Я самый главный бог страны Информатика. От меня подсказку получить не просто.

Чтобы заработать подсказку нужно разгадать **ребусы**. Садитесь за компьютер! *(Задание: отгадать ребусы)*



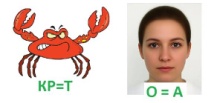
1. Ответ: Адрес



2. Ответ: Логика



3. Ответ: Ноутбук



4. Ответ: Таблица



5. Ответ: вирус



6. Ответ: драйвер



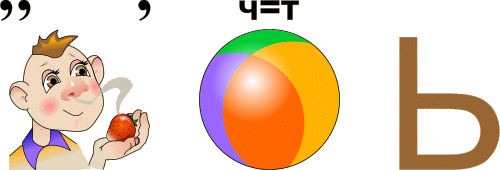
7. Ответ: сортировка



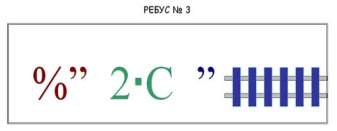
8. Ответ: микрофон



9. Ответ: провайдер



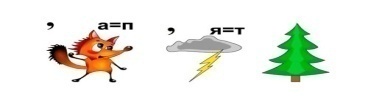
10. Ответ: Память



11. Ответ: Процессор



12. Ответ: Модем



13. Ответ: Исполнитель



14. Ответ: Сервер

**Станция 2:** *на станции команды встречает РОБОТ*

**Роботы:**Привет. Я роботПромобот. Я укажу путь к подсказке через лабиринт. Для участия выберите 2 человека. Одному участнику завяжем глаза – он пойдёт по **лабиринту.** Второй должен будет давать ему команды. Можно говорить слова шаг, прямо, назад, вправо, влево, стоп. Начинаем*. (Задание: пройти по лабиринту)*

**Станция 3:** *на станции команды встречает КЛАВИАТУРА*

**Клавиатура:**

Нет, я не пианино, столько клавиш и не счесть  
Алфавита здесь – картина, цифры, знаки тоже есть,

Очень тонкая натура –

Имя мне **клавиатура**

Ребята, мне нужна ваша помощь. Какой-то студент, разбойник поломал моих сестричек. Почините их, а я вам за это дам подсказку. *(Задание: собрать сломанную клавиатуру)*

**Станция 4:** *на станции команды встречает царица ИНФОРМАЦИЯ*

**Царица Информация:**

Информатика — серьёзная наука.  
Без меня сегодня — никуда.

Правлю миром - это вам не шутка.

Я царица софта. Я звезда.

Из-за этого вируса все слова в голове перепутались. Вот что у меня в голове. (*Задание: разгадать анаграммы*)

|  |  |
| --- | --- |
| **Содержание конкурса** | **Ответы** |
| маинкафорти | информатика |
| стетк | текст |
| ниморто | монитор |
| репртин | принтер |
| еранск | сканер |
| ковосдди | дисковод |
| каапп | папка |
| лаквиратуа | клавиатура |
| форинцияма | информация |
| кяырл | ярлык |
| орпроссце | процессор |
| мяпать | память |
| алфй | файл |
| шьмы | мышь |

. **Станция 5:** *на станции команды встречает Системный блок*

**Системный блок:** Слава богу Окею, дождался вас. Давайте-ка поживее, отберите устройства, которые принадлежат мне. А то я работать не могу. Если всё правильно соберёте и я смогу включиться, то покажу подсказку. (*Задание: отобрать устройства для компьютера*)

**Станция 6:** *на станции команды встречают**ЧАРЛЬЗ БЭББИДЖ*

**Чарльз Бэббидж:**Заставить человека думать - это значит сделать для него  
значительно больше, чем снабдить его определенным количеством инструкций. Знаете кто я? Я первым придумал арифмометр. Не знаете? Я первым изобрёл аналитическую вычислительную машину Чарльза Бэббиджа. Кто я?

**Вариант 1**. *(если команда назвала героя)* Молодцы. А теперь садитесь за компьютер попробуйте отгадать вашего современника, тоже в своём роде изобретателя.

**Вариант 2***.(если команда не назвала героя)* Ну, если вы не знаете кто я, то садитесь за компьютер и попробуйте отгадать вашего современника, тоже в своём роде изобретателя.

(*Задание: собрать пазл с изображением Билла Гейтса* [*https://online-puzzle.ru/own\_puzzle#*](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fonline-puzzle.ru%2Fown_puzzle%23&cc_key=))

Браво!!! Вы шли по очень тяжелому пути, но мы не сомневались в Ваших способностях! Теперь соедините полученные буквы в код, который и станет ключом к разгадке нашей запутанной истории.

Вы узнали заветный код, и теперь сможете остановить распространение вируса!!