**Гра-квестз інформатики**

**Мета:** створення умов для підвищення мотивації до вивчення шкільного предмета інформатики, сприяння формуванню інформаційної культури, логічного мислення, колективної творчої активності; формування в учнів уміння працювати в команді; розвиток пам'яті, уважності, здатності до взаємодії та творчих здібностей дітей, швидкості реакції в неординарних ситуаціях; вміння гідно вести суперечку, виховання волі до перемоги та поваги до суперника.

**Завдання квесту:** за допомогою різнопланових завдань мотивувати дітей до  розвитку навчально-пізнавальної активності та встановити міжпредметні зв’язки між інформатикою та іншими предметами (іноземна мова, українська мова, математика, фізична культура, біологія).

**Очікувані результати:**

* Збільшення активності та рухливості учнів
* Мотивація до вивчення теорії з предмету
* Формування навичок «командної гри» у процесі спільної діяльності;
* Підвищення загальної культури учнів.
* Розвиток логічного мислення, пам’яті, уваги, уяви, спостережливості, ІКТ-вмінь підвищить загальний рівень розвиненості школярів.

**Спрямованість:** учні 7-9 класів.

**Гра-квест**

Квест (англійське “quest” - пошук) - один з основних жанрів ігор, що вимагають від гравців рішення розумових інтелектуальних завдань по темі квест-гри, нестандартне мислення і кмітливість. Квест спрямований на оволодіння навичками вирішення поставлених завдань, вміння швидко орієнтуватися в різних предметних областях, виховує прагнення до перемоги.

Учасники: 3 команди по 6 учасників (капітан +4 гравці + оператор). Грають лише 5 учасників, фотограф - фотографує або знімає на відео проходження кожного етапу квесту.

Відповідальні на станціях – вчителі-предметники.

На кожній локації відповідальні вчителі видають конверти із завданнями.

**Хід гри**

1. Команди збираються в кабінеті інформатики.

2. Привітальне слово вчителя інформатики, пояснення правил, завдань.

**Права та обов’язки гравців квесту**

*Гравці квесту мають право:*

* отримувати завдання та вирішувати їх (відповідати на запитання);
* змагатися разом зі своєю командою підтримуючи один одного;
* поважати членів своєї команди;
* підпорядковуватись рішенню капітана;

*Гравці зобов’язані:*

* коректно вести себе по відношенню до учасників інших команд;
* повідомити організатора про своє рішення припинити участь в грі, якщо таке рішення було прийняте;
* виконувати завдання способами, які не загрожують життю чи здоров’ю гравців, інших осіб;
* розв’язувати завдання виключно у наперед сформованому складі;
* уникати суперників при проходження маршруту, так як це може допомогти супернику у вирішенні завдання;
* повідомляти організатора про виникнення проблемних ситуацій, що не пов’язані з проходженням маршруту, під час гри;

*Під час проходження маршруту заборонено:*

* порушувати правила гри;
* обмінюватись завданнями між командами;
* навмисно нищити, руйнувати, погіршувати доступ для інших команд, переміщувати підказки на локаціях;
* розділятись з учасниками команди під час маршуруту.

3. Капітани команд отримують загадки-підказки – до якої локації їм відправлятися спочатку.

1. 1 локація «Кмітливість і логіка» (методичний кабінет)

2. 2 локація «Козацькі розваги» (естафета на спритність та витримку у спортивній залі)

3. 3 локація «Englishstation» (переклад комп'ютерних термінів з англійської)

4. 4 локація «Адміністративна» (порахувати кількість уроків інформатики у розкладі школи)

5. 5 локація «О, рідна мова, калинова!» (Впізнати відомі прислів'я, замасковані ІКТ-термінами)

6. 6 локація «Станція ім.Ч.Дарвіна» (Еволюція ІКТ. Співставити відповідність)

7. Фінал. (кабінет інформатики, нагородження переможців)

**Конверт №1.**

Підказка на наступну станцію, де на вас чекає наступне завдання. Де це може бути?

**40 - 24**

**32 - 16**

**29 - 13**

**1 локація «Кмітливість і логіка» (методичний кабінет)**

**Конверт №2.**

Наступне завдання.

Бокс, хокей, бобслей, футбол,

Сноуборд і волейбол…

Стадіон, басейни, корт —

Об’єднало слово \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Де це може бути?

**2 локація «Козацькі розваги»**

**Естафета на спритність та витримку у спортивній залі.**

Вчитель (або помічник) вручає конверти з вправами:

**Конверт №3.**

10 разів стрибнути на скакалці і не збитись (7 клас)

Оператор фіксує на телефон (відео)

**Конверт №3.**

5 разів підтягнутись (8 клас)

Оператор фіксує на телефон (відео)

**Конверт №3.**

10 разів віджимання від підлоги (9 клас)

Оператор фіксує на телефон (відео)

**Конверт №4.**

**Answer our question in classroom number nineteen**

**3 локація «Englishstation»**

**Конверт №5.**

Hello, children!

You translate some English words Computer.

**Mouse, folder, keyboard,**

**Laptop, screen, password**

(Відповіді відайте вчителю і отримайте наступний пакет з завданнями)

*Ключ: миша, папка, клавіатура, ноутбук, екран, пароль*

**Конверт №6.**

Пропонуємо ще слово для перекладу: Admin.

Хто це може бути? Якщо казати про школу.

Шукайте цю людину (або її помічника) та запитайте про конверт для вас.

**4 локація «Адміністративна» (кабінет директора)**

**Рахуємо кількість уроків інформатики в розкладі**

**Конверт №7.**

Скільки разів на тиждень у вас інформатика? А як ви вважаєте, скільки уроків інформатики проводять учителі кожного тижня?

*(20 годин- 2-11 класи)*

Вам це належить зараз з’ясувати і допоможе вам у цьому розклад.

Відповідь надайте, будь-ласка, секретарю і отримайте від нього

наступне завдання.

**Конверт №8.**

Перерахувати інформатику виявилось не так складно, бо вона 1 чи 2 рази на тиждень, із мовами було б складніше, адже мова майже кожного дня стоїть у розкладі.

Запитайте у вчительки української мови, скільки уроків мови на рік вона проводить?

Відправляйтесь до кабінету української мови № **18**.

**5 локація «О, рідна мова, калинова!»**

**Впізнати відомі прислів'я, замасковані ІКТ-термінами**

**Конверт №9.**

Вітаю вас, юні мовознавці! Пропоную впізнати вам відомі приказки та прислів’я, замасковані ІКТ-термінами.

Оператор не забуває своїх обов’язків і фотографує процес розгадування.

Відповіді надайте вчительці української мови і отримайте нове завдання.

**Комп'ютер пам'яттю не зіпсуєш** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**По ноутбуку зустрічають, по розуму проводжають.**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Дарованому комп'ютеру в системний блок не заглядають.**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**DOS - всьому початок** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Біт байт береже** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Не все WINDOWS, що висить** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Конверт №10.**

Ви були креативними та дружними, працювали в команді та окремо.

А тепер розшифруйте ланцюжок:

**КОМП’ЮТЕР→ІСТОРІЯ→ЕВОЛЮЦІЯ→Ч.ДАРВІН**

**6 локація «Станція ім.Ч.Дарвіна»**

**Еволюція ІКТ**

**Конверт №11.**

Вітаю вас, юні дослідники! Допоможіть мені встановити відповідність між фотографіями, іменами та внеском цих людей у розвиток комп'ютерної індустрії.

5 портретів відомих особистостей, окремо – їх імена, на інших картах – роль цих людей в історії розвитку ІКТ.

Складіть відповідності і з відповідями відправляйтесь туди, де все почалось.