

МОУ «Общеобразовательная средняя школа им. М.К.Янгеля п.Березняки»

Сценарий внеклассного мероприятия по информатике  
«Квест-игра «Занимательная информатика»

Автор: Гредюшкова Оксана Николаевна,  
учитель информатики

**Цель** проведения квеста по информатике - повышение интереса учащихся к предмету, углубление знаний и практических навыков в области информационных технологий, развитие логического мышления, креативности и умения работать в команде.

### **Задачи:**

*Образовательные задачи:*

- повторение и закрепление пройденного материала;
- изучение новых понятий и технологий;
- развитие навыков решения задач и анализа информации.

*2. Развивающие задачи:*

- развитие критического мышления и аналитических способностей;
- формирование умения работать в группе и принимать коллективные решения;
- стимулирование интереса к информатике и информационным технологиям.

*3. Воспитательные задачи:*

- формирование у учащихся чувства ответственности и взаимопомощи;
- воспитание уважительного отношения к мнению других участников команды;
- создание благоприятной атмосферы для общения и сотрудничества.

*4. Организационные задачи:*

- подготовка и проведение мероприятия, включая разработку сценария, подбор заданий и подготовку реквизита;
- обеспечение участия всех учеников в квесте;
- подведение итогов и награждение победителей.

Проведение квеста способствует формированию универсальных учебных действий (УУД) у учащихся, таких как:

- **Личностные УУД:** учащиеся развивают навыки самоорганизации, самоконтроля и самооценки, а также учатся работать в команде и уважать мнение других участников.
- **Регулятивные УУД:** ученики учатся ставить цели, планировать свою деятельность, контролировать и оценивать результаты своей работы.
- **Познавательные УУД:** учащиеся углубляют свои знания в области информатики и информационных технологий, развивают критическое мышление, аналитические способности и умение решать задачи.
- **Коммуникативные УУД:** участники квеста учатся эффективно общаться и взаимодействовать с другими людьми, выражать свои мысли и аргументировать свою точку зрения.

**Тип мероприятия:** активная игра с применением ЭОР. Проводится в несколько этапов, на которых необходимо выполнять определенное задание и получать ключи к финальному этапу.

**Участники:** обучающиеся 5-11 классов.

**Время и место проведения:** игра проводится в течение учебного дня, на протяжении всей учебной недели.

### **Оборудование и наглядный материал:**

- телефон с выходом в Интернет;
- установленное ПО на телефонах: VK Мессенджер (с подключением к Сферум), сканер QR-кодов;
- картинки-пазлы;
- конверты с ключами;
- ноутбуки с выходом в Интернет, установленном ПО: Scratch, Ms Publisher.

### **Предварительная подготовка:**

1. Создать в VK Мессенджере чат «Квест», пригласить капитанов с 5-11 классов.
2. Подготовить задания на интернет-сервисе <https://learningapps.org>, <https://etreniki.ru>
3. Подготовить картинки в виде пазлов.

### **Актуальность**

В рамках реализации Рабочей программы воспитания, а точнее Модулей «Урочная деятельность» и «Внеурочная деятельность», с целью развития интереса к предмету «Информатика» был проведена квест-игра «Занимательная информатика».

### **Ход мероприятия:**

#### **Понедельник. Девиз дня «Кто ищет, тот всегда найдет».**

*Подготовленное задание:* снятое видео места с конвертом.

На общешкольной линейке объявлено о начале квест-игры «Занимательная информатика».

Подключены к чату капитаны классных команд.

**Задание.** Просмотрев видео в чате (для каждого класса выложено подписанное видео), необходимо найти место в школе, где спрятан конверт- ключ.

*Условие:*

- конверт необходимо найти до начала третьего урока;
- выставить в чат «Квест» место найденного конверта;
- невскрытый конверт необходимо принести в кабинет информатики.

*Баллы:*

10 баллов получает команда, которая выставит фотографию первой;

9 баллов – вторая команда и т.д..

*Подведение итогов:* подводятся в чате в конце учебного дня.

#### **Вторник. Девиз дня «Человек, рассуждающий логично, приятно выделяется на фоне реального мира».**

*Подготовленное задание:* пазлы.

**Задание.** Капитаны получают конверт с заданием после первого урока.

*Срок сдачи:* до начала третьего урока.

*Условие:*

Команда, которая не успеет выставить фотографию с выполненной работой в чате до начала третьего урока, получит минимальный балл, но не получит конверт с ключом.

*Баллы:*

- баллы начисляются как в первый день;
- команда, которая не успеет выставить фотографию с выполненной работой в чате до начала третьего урока, получит минимальный балл, но не получит конверт с ключом.

*Подведение итогов:* подводятся в чате в конце учебного дня.

#### **Среда. Девиз дня «Информатика – это как искусство: когда код становится живым и элегантным».**

*Подготовленное задание:* задание, созданное на сервисе <https://learningapps.org>

**Задание.** Капитаны получают QR-код после первого урока.

*Срок сдачи:* до начала третьего урока.

*Условие:*

- скриншот экрана выставить в чат «Квест».

*Баллы:*

- баллы начисляются как в первый день.

*Подведение итогов:* подводятся в чате в конце учебного дня.

**Четверг. Девиз дня «Не бойтесь быть новичком, даже эксперты были ими когда-то».**

*Подготовленное задание:* упражнение-тренажер, созданное на сервисе <https://etreniki.ru>

Подготовлены ноутбуки с заданием.

*Условие:*

- приглашаются капитаны и группа поддержки в количестве 1-2 человек.
- работа выполняется на второй перемене в компьютерном классе.

*Баллы:*

- баллы начисляются как в первый день;

Выполненное задание оценивают консультанты.

*Подведение итогов:* подводятся в чате в конце учебного дня.

**Пятница. Девиз дня «Информатика: где каждая точка соприкосновения технологии и творчества открывает дверь в новый мир возможностей».**

Задание выполняется в компьютерном классе

*Условие:*

Приглашают 2 человека от каждой команды:

- Задание первому участнику: создать буклет «Мы и информатика» по итогам игры (отобразить в буклете ход мероприятий, текст, фото, оставить отзывы об игре).
- Задание второму участнику: создать анимацию (тему выбирают сами) в среде программирования Scratch.

*Подведение итогов:* подводятся в чате в конце учебного дня.

**Подведение итогов:**

- подсчитываются баллы;
- собираются выражения, пословицы про информатику, фрагменты которых лежали в конвертах-ключках;
- награждаются грамотами команды, занявшие I, II, III место. Остальные команды получают сертификаты участников.