

ГЛАВНОЕ УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
ГОМЕЛЬСКОГО ОБЛИСПОЛКОМА
УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
«ГОМЕЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АГРАРНО-ПРОМЫШЛЕННЫЙ
КОЛЛЕДЖ»

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА КОМАНДНОГО КВЕСТА
«МИР ИНФОРМАТИКИ»**

Выполнила:
Преподаватель высшей категории
Мельникова Л.Л.

г. Гомель 2023

Аннотация

Квест – это командная интерактивная игра, состоящая из разнообразных элементов. Игра включает в себя движение по маршруту, на котором расположены станции. На каждой станции командам будут предложены задания различного характера – творческие, логические. Учащимся необходимо будет проявить умения работать с различными источниками информации. Предусматривается как групповая работа учащихся, так и индивидуальная. Задания с использованием компьютера рассчитаны на работу в графическом редакторе Corel Draw. За правильно выполненное задание учащиеся получают бонус – слово. Результат игры – составление из слов фразы «Интернет – страна чудес, на час зашел, на день исчез»

Задания квеста направлены на развитие интереса к предмету «Информатика», повторение изученного материала.

Мероприятие можно проводить в рамках Недели информатики, а также при изучении темы «Безопасность в сети Интернет». Внеклассное мероприятие проводится в интерактивной форме, которая способна увлечь учащихся, погрузить их в мир приключений, дать возможность продемонстрировать смекалку, талант и получить удовольствие от участия.

Введение

Идея использования игровых технологий не так уж нова для нашего образования. Наверняка каждый из нас участвовал в каких-то играх по мотивам известных ток-шоу. Главное преимущество использования игр в обучении связано с тем, что учащийся получает большее удовольствие, чем от прослушивания традиционных лекций. Учащиеся уверены, что развлекаются, и одновременно заучивают нужную информацию. Вовлекаясь в игру и принимая непосредственное участие в достижении целей, они понимают, как использовать знания на практике, и лучше усваивают материал.

Квест - это игровая педагогическая технология, способствующая формированию решения определенных задач на основе грамотного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета. Квест относится и к игре, требующей от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету.

В образовательном процессе квест – специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным маршрутам, включая и поиск этих маршрутов или иных объектов, людей, заданий. Другими словами, образовательный квест - проблема, реализующая образовательные задачи, отличается от учебной проблемы элементами сюжета ролевой игры, связанная с поиском и обнаружением мест, объектов людей, информации, для решения которой используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы.

Квесты можно использовать на различных предметах, на разных уровнях обучения. Они могут охватывать отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными. Квесты могут быть организованы в разных пространствах учебного заведения, так и вне их.

Целью создания данного методического пособия является определение наиболее эффективных методов обучения, способствующих активизации учебно-познавательных действий учащихся и формированию общих и профессиональных компетенций. Методическое пособие раскрывает конкретную учебную и методическую информацию по использованию активных и интерактивных форм проведения занятий по учебным предметам «Информатика» и «Прикладная информатика».

Пояснительная записка

Современная форма внеурочной деятельности - квест-игра позволяет привлечь внимание учащихся к информатике, помогает посмотреть на предмет информатики новым взглядом. Кроме того, эта форма внеурочной деятельности позволяет создать условия для формирования УУД.

Цель: развитие интереса обучающихся к информатике через интерактивную форму внеурочной деятельности - квест-игру.

Задачи:

- создать команды для участия в квест-игре;
- разработать задания для квест-игры, нацеленные на формирование УУД;
- провести квест-игру в соответствии со сценарием;
- подвести итоги квест-игры.

Сценарий рассчитан на учащихся 1-3 курсов.

Действующие лица:

Команды учащихся являются «детективами», которым нужно собрать ключевую фразу. Задания составлены так, что они способствуют развитию УУД (умение работать по инструкции, умение работать в команде, обобщать мнение группы и высказывать его публично). Кроме того, задания содержат интригу, элемент неожиданности и юмор. Все это привлекает подростков и делает квест-игру занимательной и результативной.

Прогнозируемый результат

Предполагается, что:

у учащихся либо появится, либо повысится интерес к информатике;

у учащихся проявится позитивное отношение к такой интерактивной форме деятельности как квест-игра.

А также у участников квест-игры формируются такие УУД как:

Личностные: развитие познавательной мотивации, умения адекватно оценивать себя и других.

Познавательные: смысловое чтение, работа с различными видами информации (определение темы, основной мысли, сравнение, формулировка вывода на основе исследуемой информации), выбор эффективного способа решения, постановка и решение проблем.

Регулятивные: определение и понимание поставленных задач, умение работать в группе, распределение времени, контроль деятельности.

Коммуникативные: умение слушать и слышать других, взаимодействовать в команде и с учителем, брать ответственность за групповой результат деятельности, конструктивно преодолевать проблемные ситуации.

Регистрация команды

Для регистрации команды необходимо заполнить форму регистрации.

В заявке нужно указать:

- Название населенного пункта и название учреждения образования
- Название команды и список участников
- Состав команды: ФИО участников, курс, группа
- ФИО куратора

Определение победителей

- Полностью прошедшими квест считаются команды, успешно завершившие решение всех задач и приславшие картинку-подтверждение.
- Баллы будут насчитываться с учетом точности и скорости выполнения заданий.

Организаторы квеста

Квест проводится преподавателем информатики

Руководитель разработки квеста – Мельникова Л.Л.

Правила квеста

- Квест «Мир информатики» предназначен для учащихся школ и колледжей всех профилей подготовки.
- Квест является командным, количество команд не ограничено.

Количество участников команды - 3-5 человек

Этапы квеста

Квест состоит из нескольких этапов, сложность которых варьируется.

Задания относятся к разным темам информатики: логика, поиск информации, информационные технологии, а также различные ребусы и головоломки, межпредметные задания, задания на поиск информации в интернете.

Сложность заданий разная – от простых вопросов, ответ на которые можно дать за несколько секунд, до заданий повышенного уровня.

По итогам каждого этапа участники должны полностью собрать из частей текстовый код, фрагменты которого спрятаны на отдельных локациях.

Сценарий командного квеста

«Мир информатики»

Цель мероприятия: развитие интереса обучающихся к информатике через интерактивную форму внеурочной деятельности – квест-игру, повторение и контроль всех знаний, полученных на уроках информатики.

Задачи:

образовательные:

- расширение и закрепление знаний изученных тем по предмету «Информатика»;
- совершенствование умений применять полученные знания на практике;
- внедрение интерактивной технологии – квест в образовательный процесс;

развивающие:

- развитие логического мышления, умения быстро принимать решения и аргументировать свой выбор;
- развитие навыков работы в команде;
- развитие коммуникативной компетенции обучающихся;
- развитие интереса к предмету, смекалки, творческих решений.

воспитательные:

- формирование интереса к решению нестандартных задач и умения применять полученные знания на практике;

- воспитание активной, инициативной личности;
- воспитание ответственности, коллективизма, уважительного отношения к мнению партнера, формирование навыков делового взаимодействия и принятия групповых решений.

Форма проведения: квест-игра.

Время: 30-40 минут

Материалы: маршрутный лист, ключевая фраза «Интернет – страна чудес, на час зашел, на день исчез», ребусы, сообщение-шифровка и кодовая таблица, карточки с закодированными пословицами, компьютер, программа Corel Draw.

Общая идея: собрать ключевую фразу. На каждом этапе находятся модераторы, которые следят за правильностью выполнения заданий и выдают участникам фрагмент ключевой фразы. После того, как будут собраны все фрагменты, команда собирает всё высказывание, возвращается туда, откуда начался квест и показывают результат преподавателю.

Ключевая фраза: «Интернет – страна чудес, на час зашел, на день исчез» (фраза разбивается на 12 частей и каждая часть выдается участникам за выполнение задания)

Ход квест-игры

1. Организационный этап.

Проверка готовности команд учащихся.

Команды получают маршрутный лист у преподавателя.

Маршрутный лист

*Кабинет информатики → Кабинет социального педагога →
Мастерская по устройству автомобилей → Кабинет физики →
Кабинет иностранного языка → Кабинет директора → Кабинет
заместителя директора по УПР → Библиотека → Кабинет русского
языка и литературы → Кабинет истории → Спортивный зал →
Медпункт → Кабинет информатики*

Далее знакомятся с правилами проведения квеста. И потом переходят непосредственно к игре.

Задачи:

1. Пройти все этапы квеста
2. Не допускать ошибок при выполнении заданий, т.к. за это снижается балл
3. Собрать ключевую фразу: «Интернет – страна чудес, на час зашел, на день исчез»

2. Проведение квест-игры

Задание 1 «Художник». Кабинет информатики

На рабочем столе найдите файл Задание 1.jpg . Откройте этот файл с помощью графического редактора Corel Draw. Раскрасьте рисунок в соответствии с цифрой цвета. В результате вы получите цветное изображение слова. Это слово – первое слово ключевой фразы квеста.

Слово «Интернет»

Задание 2 «Отгадай загадку». Кабинет социального педагога

Ляжет палочкой на строчку,

Проходите по мосточку

«Тире»

Задание 3 «А ну-ка, собери». Мастерская по устройству автомобилей

Игроки должны ответить на вопросы модератора и из первых букв ответов составить следующее слово ключевой фразы квеста.

1. Кто является автором языка программирования C++? (**Бьерн Страуструп**)
2. В честь кого была названа самая престижная в мире награда в области информатики (**Алана Мэтисона Тьюринга**)
3. Кто является автором файлового менеджера Far Manager, формата сжатия RAR, архиваторов RAR и WinRAR? (**Евгений Рошал**)
4. Как зовут американского предпринимателя, который был соучредителем корпорации Microsoft, которую он основал в месте со своим школьным приятелем Биллом Гейтсом в 1975 году? (**Пол Гардер Аллен**)
5. Венгеро-американский математик, с именем которого связывают архитектуру большинства современных компьютеров – это... (**Джон фон Нейман**)
6. Язык программирования на букву «а» (**Алгол**)

Слово «Страна»

Задание 4 «Кроссворд». Кабинет физики

6. ТЪМИЛУЕАИДМ – МУЛЬТИМЕДИА

«Запятая»

Задание 6 «Отгадай загадку». Кабинет директора

Учащиеся должны будут разгадать загадку модератора и тогда получат заветное и очень короткое слово.

Все вы назовете их едва

Самые короткие слова.

Отчего они так важны, не пойму?

«по», «на», «за», «в», «от» и «

Предлог «на»

Задание 7 «Детектор лжи». Кабинет заместителя директора по УПР

Учащиеся должны опровергнуть или согласиться с высказываниями модератора. Если ответят правильно, то получат следующее слово фразы

1. Компьютерную мышь изобрел Дуглас Энгельбарт? (да)
2. Верно ли, что день программиста празднуется 13 ноября (нет)
3. Термин «информатика» был введен Карлом Штейнбухом? (нет)
4. Верно ли, что 4 апреля празднуется Всемирный день Интернета? (да)

Слово «Час»

Задание 8 «Ребусы». Библиотека

За каждый разгаданный ребус учащиеся получают буквы от модератора, из которых соберут слово из ключевой фразы.

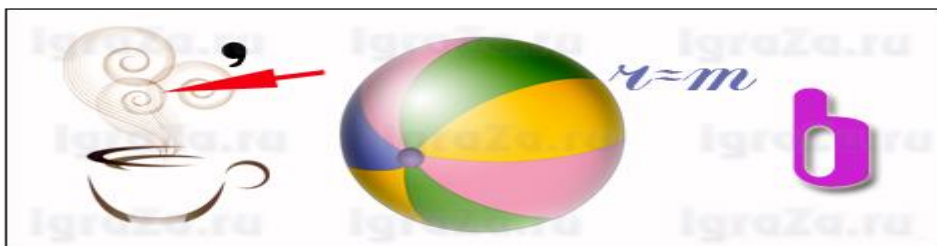
Интернет



Дисплей



Память



Клавиатура



Сканер



Слово «Зашел»

Задание 9 «Придумай». Кабинет русского языка и литературы

Во время следующего конкурса участники должны будут составить как можно больше слов из слова «Информатика» и обязательным условием является то, что они должны выиграть модератора. Только в этом случае они получают следующий элемент квеста. Слова должны быть именами существительными в единственном числе и только из тех букв, которые есть в исходном слове.

«Запятая»

Задание 10 «Немного истории». Кабинет истории

Учащиеся должны будут узнать по историческому факту модератора слово. Если ответят правильно, то получают следующее слово ключевой фразы

Это слово появилось в 1936 году — под такой маркой американская компания выпустила острые мясные консервы. Чтобы сбыть их запасы не первой свежести после Второй Мировой войны, была проведена массированная рекламная кампания, ставшая эталоном назойливости после скетча труппы «Монти Пайтон». В 1986 году в конференциях Usenet

появилось множество одинаковых сообщений от некоего Дэйва Родеса, который рекламировал новую финансовую пирамиду. Кто-то провёл аналогию между такой рассылкой и консервами, и с тех пор это слово закрепилось в новом значении.

*О каком слове идет речь? Это слово – **пароль**.*

Слово «На»

Задание 11 «Алгоритмика». Спортивный зал

Следующее задание от модератора - установить правильную последовательность действий в алгоритме. За правильно составленный алгоритм они получают очередное слово.

1. Вынуть флешку из разъема
2. Проверить содержимое флешки на вирусы
3. Вставить флешку в компьютер
4. Остановить работу флешки
5. Скачать нужный файл

Ответ: 3-2-5-4-1

Слово «День»

Задание 12 «Антивирус». Медпункт

Это задание для тех, кто хорошо знает пословицы и может их узнать, если они закодированы на языке «информатики». Если все пословицы будут расшифрованы правильно, то команда получает последнее слово фразы.

1. Проводник до файла доведет
(Язык до Киева доведет)

2. Информатике учиться всегда пригодится.
(Грамоте учиться всегда пригодится.)
3. Что из Корзины удалено, то пропало.
(Что с возу упало, то пропало.)
4. По ноутбуку встречают, по уму провожают.
(По одежке встречают, по уму провожают.)
5. Бит байт бережёт.
(Копейка рубль бережёт.)

Слово «Исчез»

Выполнив все этапы игры, команды должны как можно быстрее собрать ключевую фразу и передать преподавателю информатики свои ответы для подведения итогов.

Подведение итогов квест-игры

Преподаватель собирает у команд листочки с ключевой фразой, подсчитывает баллы с учетом времени выполнения, замечаний и штрафных баллов, подводит итоги и выявляет победителя. Всем участникам квеста вручают памятные грамоты.

Спасибо всем за отличную игру!

Заключение

Таким образом, инновационность данной методической разработки предполагает целенаправленное внедрение в образовательный процесс новых методов и технологий, способствующих эффективному обучению. Инновационный подход ориентирует на внесение в процесс обучения новизны, обусловленной особенностями динамики развития жизни и деятельности, спецификой обучения и потребностями личности, общества и государства в выработке у обучаемых социально полезных знаний и профессионально значимых компетенций, черт и качеств характера, отношений и опыта поведения.

Учебный процесс, с применением активных и интерактивных методов, в отличие от традиционных занятий, где учащийся является пассивным слушателем, строится на основе включенности в него всех учащихся группы, причем каждый из них вносит свой индивидуальный вклад в решение поставленной задачи с помощью активного обмена знаниями, идеями, способами деятельности.

Наиболее интересными становятся такие интерактивные формы, которые позволяют организовать всех участников образовательного процесса, использовать их творческие способности, осуществлять имеющиеся знания и навыки в практической деятельности: находить необходимую информацию, использовать различные информационные источники, запоминать, думать, судить, решать, организовывать себя в работе.

И к таким формам организации образовательной деятельности относятся интерактивная игра, мастер-класс, проектная деятельность, создание проблемных ситуаций, экспериментирование и многое другое. Все эти

формы могут существовать как отдельно взятые элементы, а могут сочетаться между собой и варьироваться педагогом при планировании учебных занятий.

В образовательном процессе квест - это специально организованный вид исследовательской деятельности.

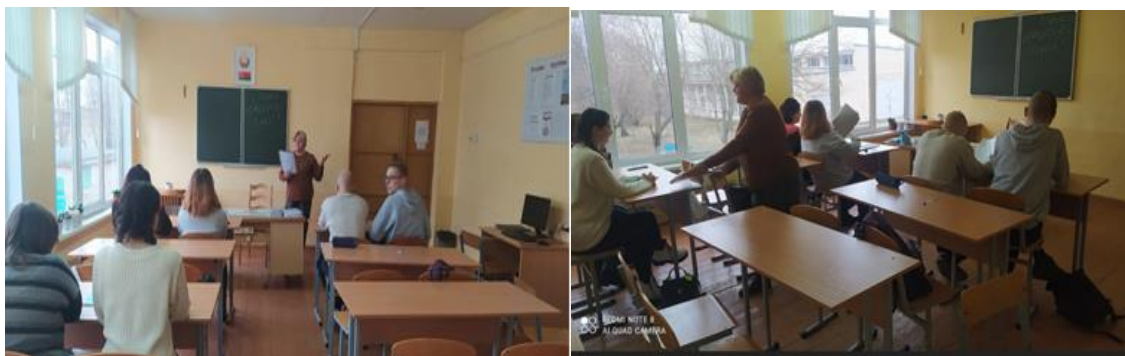
Образовательный квест - это своего рода проблема, которая ставится перед участниками, где они должны выполнить образовательные задачи. В отличие от учебной проблемы в образовательном квесте есть элементы сюжета, ролевой игры, связанные с поиском и обнаружением информации для решения образовательных задач, в которой используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы.

Образовательный квест, пользуется популярностью у подростков и взрослых благодаря неординарной организации образовательной деятельности и захватывающего сюжета.

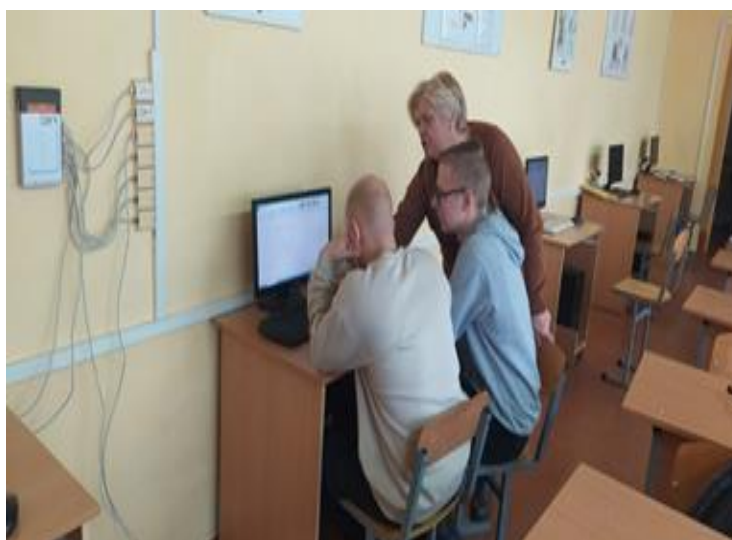
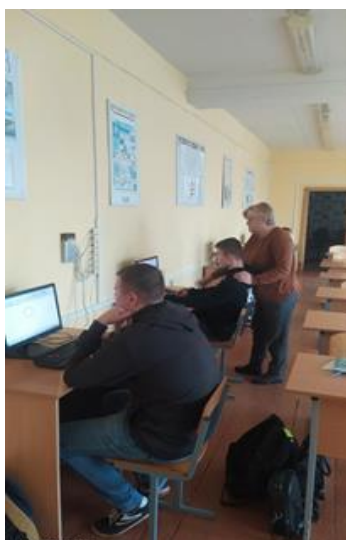
Использованная литература

1. Иванова Н.В., Киселева Е.А., Самцова А.Д. Развивающий потенциал квест-технологии для учащихся начальной школы // Современные проблемы науки и образования. 2019. № 5.
2. Софронова Н.В., Бельчусов А.А., Бакшаева Н.В. Игра-конкурс по информатике для 2-11 классов: задания, решения, информация. Чебоксары: Наумова, 2007.
3. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99».
4. Леонтьева С.С. Квесты для младших школьников: методическая разработка. СПб., 2017. 44 с.
5. Как сделать квест для детей: подробное руководство для родителей.
URL: <https://chips-journal.ru/reviews/kak-sdelat-kvest-dla-detej-podrobnoe-rukovodstvo-dla-roditelej>
6. Задания для детского квеста: 16 вариантов.
URL: <https://odetprazdnike.ru/zadaniya-dlya-kvesta-dlya-detej.html>
7. Ребусы по информатике.
URL: <http://vremyazabav.ru/zanimatelno/rebusi/rebusi-slova/83-rebusi-po-informatike.html>
8. Памятка для детей и подростков «Правила безопасности школьников в интернете» URL: http://lybohna.narod.ru/bezop_int/files/pamyatka.pdf
9. 9 сайтов, которые помогут самым младшим изучить окружающий мир и историю.
URL: <https://sites.google.com/site/bezopasnostvovsem/home/kak-sdelat-progulki-rebenka->

Начало игры



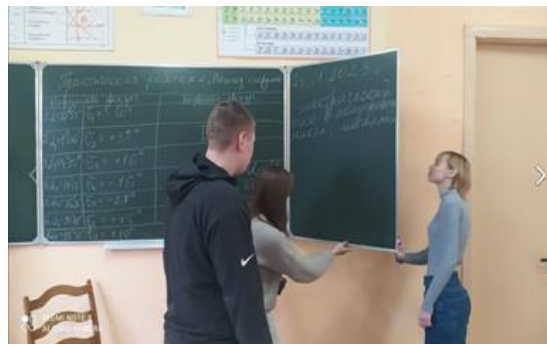
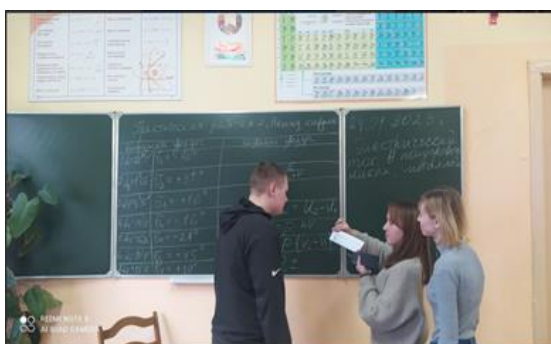
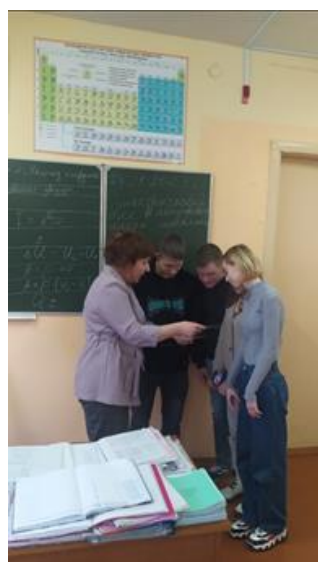
«Художник». Кабинет информатики



«Отгадай загадку». Кабинет социального педагога



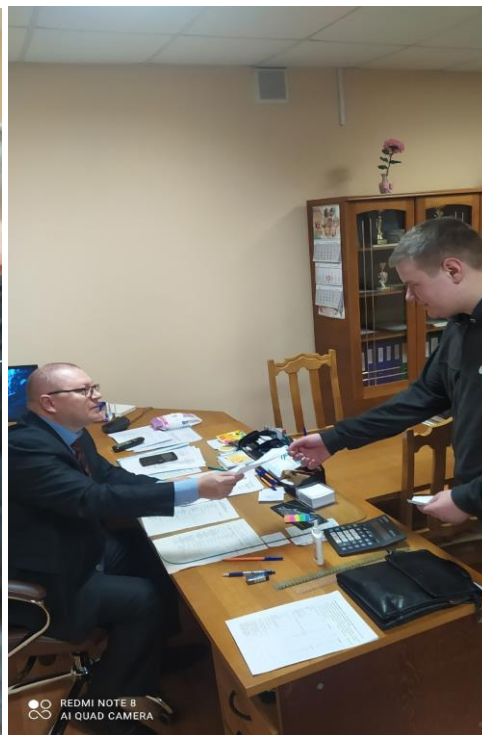
«Кроссворд». Кабинет физики



«Анаграммы». Кабинет иностранного языка



«Отгадай загадку». Кабинет директора

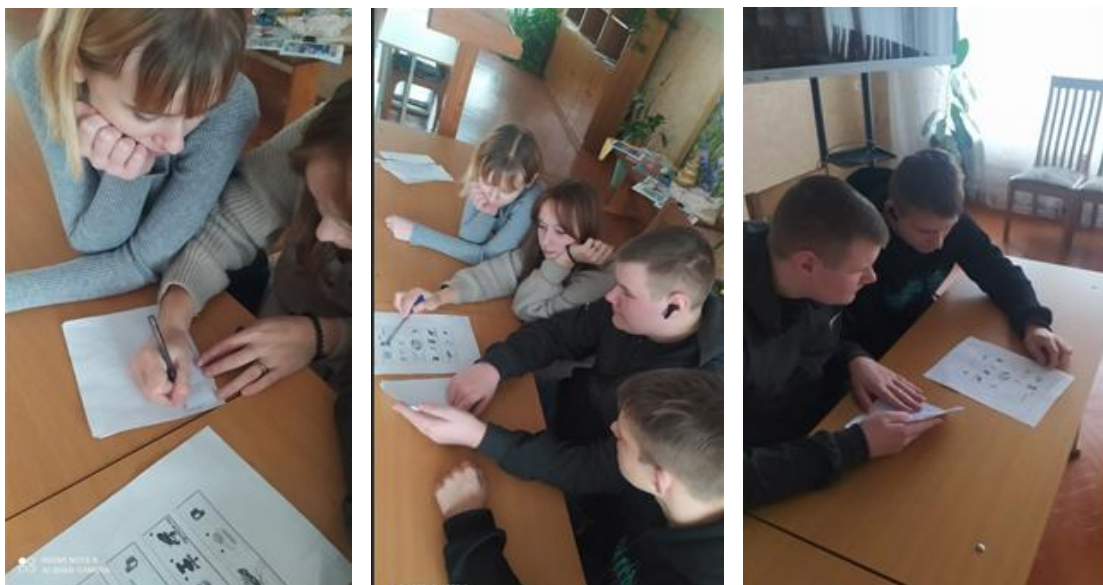


**«Детектор лжи». Кабинет заместителя
директора по УПР**

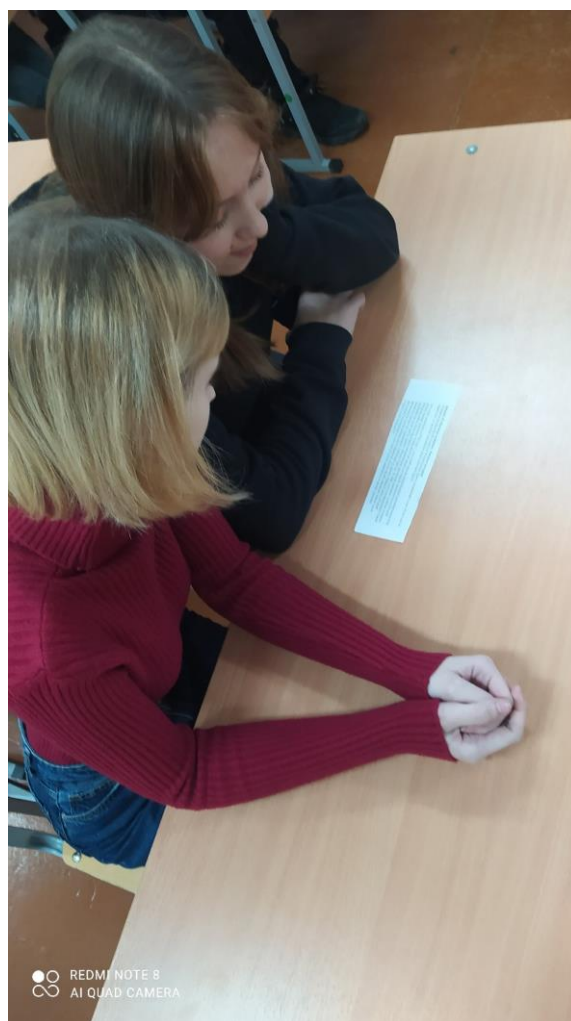


«Ребусы». Библиотека





«Немного истории». Кабинет истории



«Алгоритмика». Спортивный зал



«Антивирус». Медпункт



Подведение итогов и награждение

