**Урок-квест по компьютерной грамотности**

#  «Я б в айтишники пошел, пусть меня научат»

»

**Подготовили:**

социальный педагог Белых Л.Ю.

социальный педагог Лавров А.В.

МОСКВА 2024

 **Пояснительная записка**

 Данный учебно-методический материал может использоваться как во внеурочной деятельности в школе, так и на занятиях по компьютерным технологиям в дополнительном образовании. Квест посвящен теме компьютерной грамотности, и рассчитан на школьный возраст.

 **Предварительная работа**

Цель: знакомства с различными цифровыми технологиями

1. Беседы о работе программиста
2. Овладение цифровыми технологиями

3. Ознакомительные экскурсии

4. Просмотр видеоуроков и мультфильмов по компьютерной грамотности

5. Занятия с сотрудниками Центра в рамках цифровых технологий

6. Выполнение домашнего задания в рамках занятия

**Цель:** Обобщение ранее полученных знаний, умений, навыков в области цифровых технологий

**Задачи:**

*Образовательные:* уметь пользоваться различными компьютерными технологиями;

расширение кругозора в областях знаний, связанных с основами

компьютерной грамотности

*Развивавающие: р*азвитие культуры общения, коммуникативных навыков,

взаимопомощи, формирование внимания, наблюдательности и усидчивости.

Развитие творческого мышления и воображения, логического

мышления и сообразительности.

*Воспитательные:* воспитание качеств, необходимых для участия в квесте: взаимовыручка, умение работать в команде, ответственность

 **Вводно-организационный:**

**Вступление: Соц. педагог.**

Актуальность: Всем доброго дня! Вы все знаете, что в нашем современном мире очень популярна профессия программиста. Программист - это  специалист по созданию и доработке программных продуктов для компьютеров и других устройств, архитектуры различных интернет-ресурсов, компонентов и методов анализа и моделирования. Помогать мне будет Ученик 1 , которая подготовила нам ценную информацию и будет делиться ею с нами.

-Итак, каковы профессиональные знания программиста на рынке труда.

Ученик 1 : Профессиональные качества программиста:

(на доске) перечисляются.

Мы должны выполнить все задания квеста, используя свои знания и умения в области компьютерных технологий. Начнем с просмотра мультфильма. Нужно помочь: понять – что же сломалось в компьютере, и, каким образом, его можно будет починить. А для этого необходимо пройти несколько заданий, и при правильном выполнении каждого из заданий, получить ключ к отгадке – одну букву. При прохождении всех заданий из букв должно сложиться слово – составная часть компьютера, которая сломалась. Начнем с просмотра мультфильма.

В процессе выполнения заданий педагоги наблюдают за выполнением

воспитанниками практической работы, при необходимости-корректируют.

Оценивание выполнения задания – получение буквы-ключа к разгадке

основного слова.

Фрагмент мультфильма « Смешарики. Компьютер сломался» (3.4 мин)

Итак, нужно найти , что сломалось у компьютера ? А для

этого необходимо пройти несколько заданий, и при правильном выполнении

каждого из заданий, получить ключ к отгадке – одну букву. При

прохождении всех заданий из букв должно сложиться слово - составная

часть компьютера, которая сломалась.

Проецируется на доску. Задание первое: Разгадать ребус. (После получения правильного ответа даётся первый ключ к отгадке - буква И)

**Соц.педагог:**

- Давайте обратимся к Ученик 1 и вспомним:

- Что такое ребус?

Ученик 1 :

Ребус - это это головоломка, которая сочетает в себе использование иллюстрированных картинок с отдельными буквами для изображения слов или фраз.

-Вспомните как можно отгадать ребус?

На некоторые вопросы поможет ответить Ученик 1.

-Что означают запятые, помещенные справа или слева от картинки?

Применение запятых (также и перевёрнутых запятых) слева или справа от картинки служит для указания, что в загаданном с помощью картинки слове следует удалить определённое количество начальных или конечных букв. При этом:

количество запятых соответствует количеству удаляемых букв;

запятые, стоящие слева от картинки, указывают на удаление начальных букв слова;

запятые, стоящие справа от картинки, указывают на удаление конечных букв слова.

-Что означает зачеркнутая буква?

-Зачёркивание буквы и помещение рядом с нею или над нею другой буквы служит для указания, какую букву на какую следует заменить в загаданном слове.

-Знак равенства что означает?

Проставление математического знака равенства между двумя буквами служит для указания замены одной из этих букв на другую.

-Что означает ряд цифр над картинкой?.

Помещение над картинкой ряда цифр 1, 2, 3, 4 (и так далее) служит для нумерации букв в загаданном слове (цифра 1 означает первую букву слова, цифра 2 — вторую и так далее).

-Рука , показывающая на 0 что означает?

-Существуют и другие правила в составлении ребуса. Мы использовали основные

Итак, разгадываем ребус.

Ответ: Устройство воспроизведения звука (Колонка).

После получения правильного ответа

даётся первый ключ к отгадке - буква И)

**Педагог:**

 -У вас было домашнее задание: составить ребус самостоятельно.

- Давайте посмотрим, как вы справились с этим заданием? Выходит Ученик 2, Ученик 3. Показывают свои ребусы-картинки. Остальные пробуют угадать.

**Педагог:**

-Все справились. Получаете букву И ( Ставлю на доску)

Следующее задание:

Расшифруй метаграмму. Проекция на доску.

Соц. педагог:

-Что такое метаграмма?

Ученик 1 : Метагра́ммы — разновидность шарад, загадок, в

которых зашифрованы различные слова, состоящие из одного и того же

числа букв. Разгадав одно из слов метаграммы, нужно заменить в нём

одну или несколько букв так, чтобы получилось новое слово по смыслу

загадки

 **Соц педагог** Какие слова изображены на картинках? Найди «вкусное» слово, которое

отличается от слов, изображенных на картинке на одну букву.

ОТВЕТ: На картинке изображены слова ВЫШКА и МЫШКА, а слово,

которое отличается от этих на одну букву будет ПЫШКА

**Соц. педагог**

-А теперь проверим домашнее задание. Какие метаграммы составили вы?

 Дети выходят со своими метаграммами. Все стараются угадать.

-Все справились. Поэтому следующий ключ-буква Т

**3.Соц. педагог**

Работая на компьютере, наверное, вы обратили внимание на разные

маленькие значки, которые находятся на рабочем столе, когда вы

включаете компьютер. Что же это за картинки?.. Это ярлыки программ

(иконки, значки), которые установлены на данном компьютере. У

разных программ – разные иконки. Когда нажимаешь на иконку

программы, то открывается сама программа и её внешний вид

(интерфейс). Ваша задача – найти соответствие и соединить – какой

ярлык соответствует какому внешнему виду (интерфейсу) программы.

Проекция на доску

**Следующим шагом нужно разгадать логогриф. Что же это такое?**

- Что же это такое?

Ученик 1 : -Это загадка, по условиям которой при отбрасывании либо добавлении в исходном слове одной буквы (нескольких букв) получается новое слово.

Например: К какому сооружению нужно прибавить «А», чтобы получить

название большой быстрой реки? (АНГАР – АНГАРА)

**Соц. Педагог:**

-Итак, разгадайте логогриф, и получите ещё одну букву!

Арифметический я знак .В задачниках меня найдёшь во многих

Лишь «О» ты вставишь, зная как И я – географическая точка

(ПЛЮС-ПОЛЮС)

(Ключ- дается буква Н)

**5. Соц.педагог:**

**-**Когда долго смотришь на экран монитора, то глаза устают. Чтобы

немножко дать отдохнуть глазам, можно рассматривать стереокартики.

Ученик 1 **:** Стереокартинка представляет собой особый тип графики, которыйиспользует два отдельных изображения. В них используется совокупностьразличных форм. Это могут быть точки, узоры, фигуры и т.п., в сочетаниикоторых при необходимом угле зрения и фокусировке можно увидетьзашифрованный 3D-рисунок.

Просмотр видео « Как разглядеть стереокартинку?»

 Проекция на доску

**-**Что нарисовано на этой стереокартинке? Рассмотри картинку,

используя выше перечисленные правила. Скажи это слово (что увидел на

картинке).

Ключом является буква, которая является соединительной в этом сложном

слове, состоящем из двух корней (из двух разных слов). (О) самОлёт

А сейчас, после работы на компьютере сделаем небольшой перерыв-гимнастику для глаз. Известно, что после работы на компьютере, устают глаза. Чтобы сохранить здоровье глаз, есть восстановительные упражнения, которые необходимо применять. Давайте попробуем.

Упражнения для глаз

**Соц.педагог**

-Вы, наверное слышали, что про математику говорят – что это зарядка

для ума. А у нас сейчас будет одновременно и математика, и решение

задач на логическое мышление. Ведь кто работает с компьютерными

технологиями – должен уметь решать логические и математические

задачки.

**Проекция на доску картинки**

 (Ключ - Буква «М»)

Подвеление итогов:

-Итак, вы-молодцы! Отгадали все 7 букв и у нас получилось слово : Монитор.

Значит в сломанном компьютере необходимо починить монитор

-А что такое монитор?

**Говорит Ученик 1 :**Монитор- это устройство для вывода любой информации на экран

-А при помощи чего мы выводим информацию на экран?

Правильно, при помощи мышки, клавиатуры или центрального процессора.

Покажите эти предметы