

# Урок – квест по компьютерной грамотности

Методическая разработка  
Чикачева Евгения Витальевна  
МАОУ «Прогимназия №1»  
г. Воркуты

2024г.

# СЦЕНАРИЙ современного урока «Урок - квест по компьютерной грамотности»

Чикачева Евгения Витальевна  
педагог дополнительного образования  
МАОУ «Прогимназия №1» г.Воркуты  
Урок по компьютерным технологиям,  
младший школьный возраст

## Краткая аннотация

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 младший школьный возраст. Урок web-квеста реализован на платформе ActivInspire. Это программное обеспечение для создания и проведения уроков на интерактивных панелях. Известный и любимый педагогами по всему миру, предоставляет обширный набор инструментов для создания и проведения динамических уроков. При помощи этого инструмента можно в любой момент добавить интерактивности, обратной связи педагога и обучающихся как в режиме очных занятий, так и дистанционно, можно в любой момент повлиять на ход событий. Квест, реализованный в данном программном обеспечении, можно использовать на любом занятии, связанном с изучением компьютерных технологий (приложение – файл Квест).

## Актуальность

У младших школьников существует преобладание игровой деятельности над учебной. И здесь, как нельзя лучше, подходит компьютерный квест. Ребенок, проходя, шаг за шагом, задания квеста, получает положительные эмоции, при этом повышается его познавательный интерес к дальнейшему обучению компьютерным технологиям.

## Ожидаемые результаты

Сценарий этого квеста, реализованный на Web-платформе, должен послужить современным средством проведения занятий по компьютерным технологиям для детей младшего школьного возраста.

**Тема урока:** Урок-квест по компьютерной грамотности.

**Цель:** Обобщение ранее полученных знаний, умений и навыков в области компьютерных технологий.

**Задачи:**

- Уметь пользоваться различными компьютерными технологиями
- Развитие культуры общения, коммуникативных навыков, взаимопомощи.
- Формирование внимания, наблюдательности и усидчивости.
- Развитие творческого мышления и воображения, логического мышления и сообразительности.
- Расширение кругозора в областях знаний, связанных с основами компьютерной грамотности

**Материалы и оборудование:**

- Компьютер
- Интерактивная доска или проектор

## Основная часть (ход урока)

Урок проводится с использованием интерактивной доски ActivInspire. Нужно пройти web-квест и найти ключевое слово. Для этого необходимо выполнить последовательно все задания квеста, используя свои знания и умения в области компьютерных технологий.

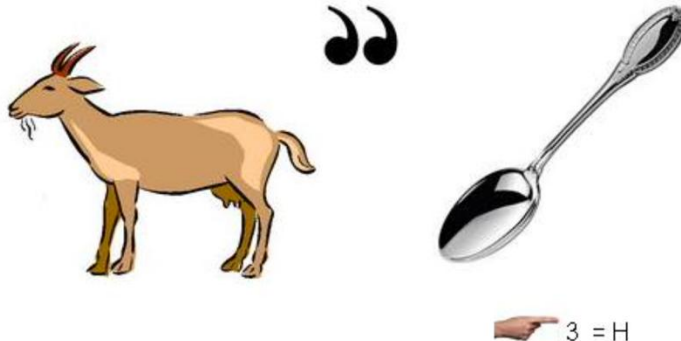
Вначале дети смотрят мультфильм: мальчик подходит к компьютеру, включает его... – а он сломался. Нужно помочь мальчику понять – что же сломалось в компьютере, и, каким образом, его можно будет починить. Для этого необходимо пройти несколько заданий, и при правильном выполнении каждого из заданий, получить ключ к отгадке – одну букву. При прохождении всех заданий из букв должно сложиться слово - составная часть компьютера, которая сломалась.

В процессе выполнения заданий педагог наблюдает за выполнением обучающимися практической работы, при необходимости-корректирует. Оценивание выполнения задания – получение буквы-ключа к разгадке основного слова.

## Задания

### 1. Разгадай ребус

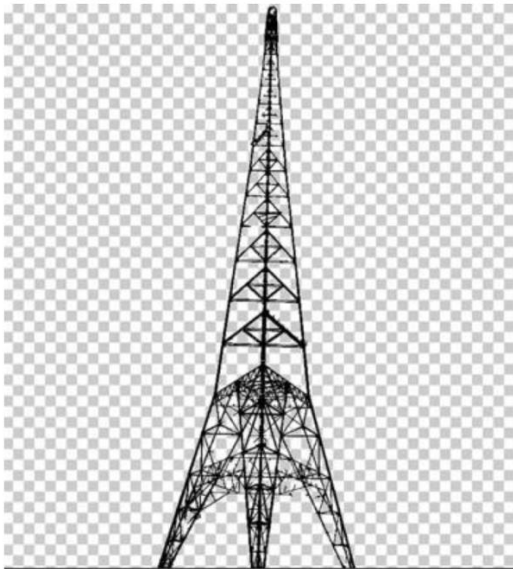
После получения правильного ответа даётся **первый ключ к отгадке - буква И**. Устройство воспроизведения звука (колонка)



### 2. Расшифруй метаграмму

**Метаграммы** (от др.-греч. *μετά* — «между», *γράμμα* — «буква») — 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.

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** (**Ключом** будет **буква Т**).

### 3. Найди соответствие.

Работая на компьютере наверняка, 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.

Задание из Learningapps – собери пары:

<https://learningapps.org/display?v=p2z1a1tsn20> (Ключ- дается буква О).

4. Следующим шагом нужно разгадать логогриф. Что же это такое? 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).

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. Когда долго смотришь на экран монитора, то глаза устают. Чтобы немножко дать отдохнуть глазам, можно рассматривать стереокартинки. Стереокартинка представляет собой особый тип графики, который использует два отдельных изображения. В них используется совокупность различных форм. Это могут быть точки, узоры, фигуры и т.п., в сочетании которых при необходимом угле зрения и фокусировке можно увидеть зашифрованный 3D-рисунок.

Польза стереокартинок для глаз неоспорима. Это чувствуют люди, чьи глаза подвержены регулярным излучениям монитора компьютера или экрана телефона при утомлении переключаться и тренировать глаза, в то же время получая такие эффекты, как:

- улучшение кровообращения глазных мышц;
- улучшение работы аппарата приспособления и фокусировки;
- улучшение проводимости нервных волокон;
- насыщение тканей глазного яблока кислородом.

Кроме того, офтальмологи заметили, что разглядывание стереокартинок способствует улучшению циркуляции крови внутри глазного яблока, а также тренирует способность точнее фокусировать зрение на произвольных объектах.

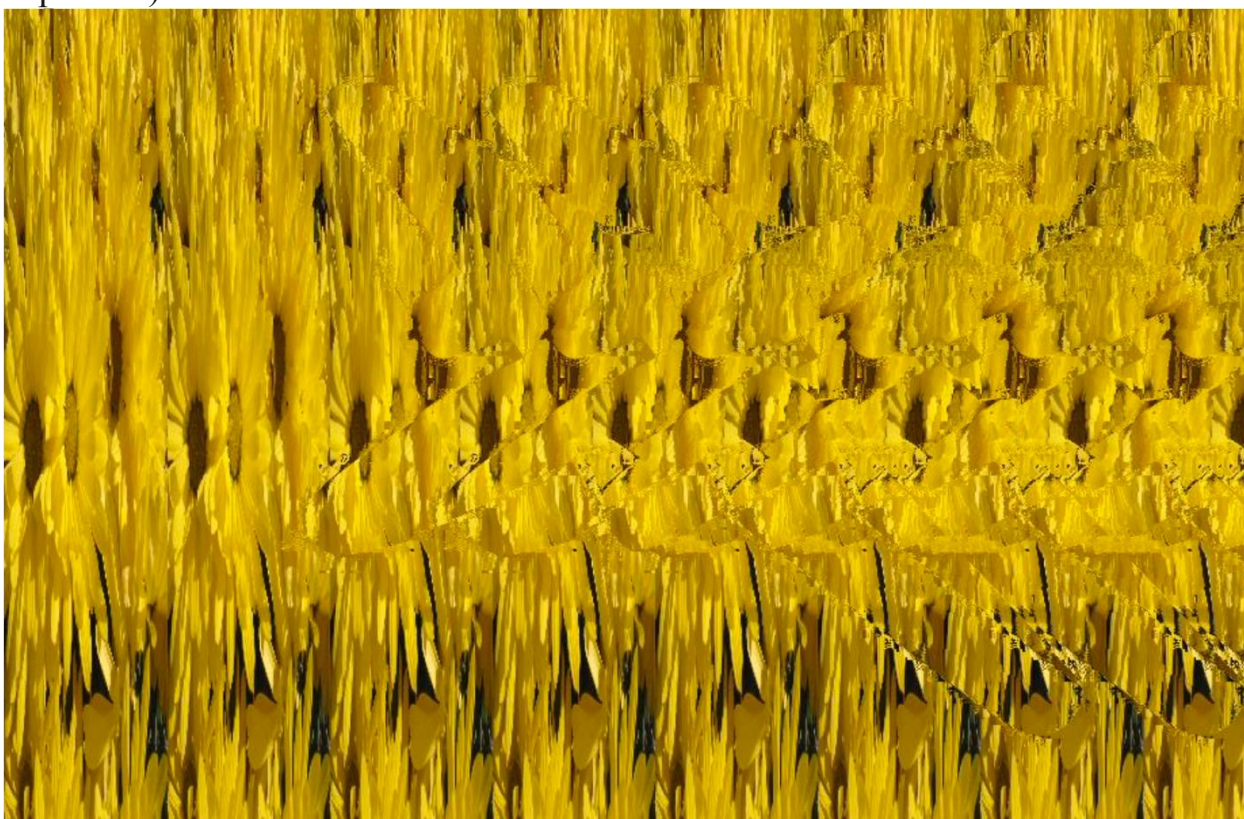
Как правильно смотреть на изображение?

Чтобы научиться видеть то, что зашифровано в стереокартинке, необходимо наловчиться максимально расфокусировать взгляд, сосредоточившись на центре изображения. Выделяют три несложных способа рассмотреть в стереокартинке объемную форму:

- взгляд на изображение издалека;
- приближение и отдаление изображения;
- фокусировка с близкого расстояния.

Разглядывание изображений, в которых зашифровано 3D-рисунок — это не только занимательное занятие сродни разгадыванию загадок или ребусов, но и отличный способ улучшить показатели своего зрения. Сначала будет сложно научиться смотреть стереокартинки, но как только вы поймете принцип, с каждым разом это будет получаться все быстрее и быстрее.

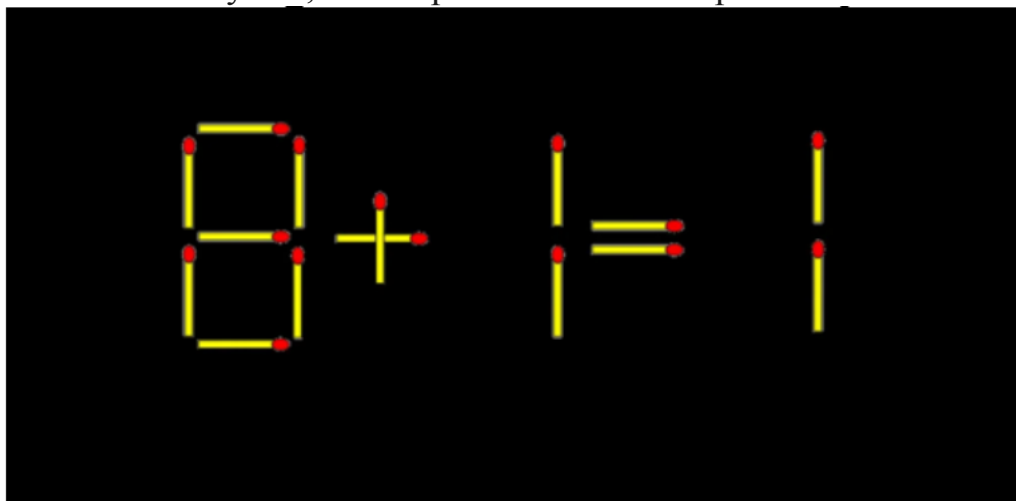
Что нарисовано на этой стереокартинке? Рассмотрите картинку, используя вышеперечисленные правила. Напишите это слово (что увидел на картинке).



Ключом является буква, которая является соединительной в этом сложном слове, состоящем из двух корней (из двух разных слов). **(О) самОлёт**

б. 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 задачи.

Переместите 1 спичку так, чтобы равенство стало правильным.



(Ответ:  $8-1=7$ ) (Ключ - Буква «М»)

7. Я думаю, что многие из вас знакомы с такой интересной игрой с не очень привлекательным названием «Виселица»? Сейчас вам предстоит поиграть в эту игру, но только с каждой неправильно названной буквой у ромашки будут опадать листочки.

Задание из Learningapps – «Виселица» - угадай слово (СКАНЕР)

<https://learningapps.org/display?v=p9oob9amk20> (следующая ключевая буква –«Р»)

### Завершение:

Молодцы! вы прошли все задания и выполнили их. У вас набралось 7 букв. Составьте из них слово, имеющее отношение к компьютеру. (Слово **МОНИТОР**).

А вы знаете, что такое МОНИТОР? Это устройство для визуального вывода текстовой, графической, и прочей информации на экран, передаваемых с клавиатуры, мыши или центрального процессора.

## Заключение

Вначале квест урок проходим с детьми в классе (или дистанционно) с использованием доски. В конце урока детям на телефон высылаю приглашения в виде ссылок <https://app.surprizeme.ru/ru/tours/W4RJOG/online/> на этот же квест, только реализованный на платформе <https://surprizeme.ru/>. Это сервис для создания веб-экскурсий или квестов - мобильное приложение, которое можно использовать как на телефоне или планшете, так и на компьютере. Пройдя по этой ссылке, можно всегда пройти это квест на любом телефоне – где бы ты ни находился. Воспользоваться этой возможностью может сам ребенок (повторение, закрепление пройденного



материала), или поделиться ссылкой-приглашением с кем-нибудь (родители, друзья...).

Независимо от программного обеспечения, в котором реализуется данный квест, он представляет собой новую технологию в обучении, при прохождении которого, последовательно выполняя задания, игрок достигает поставленной цели. При этом обучающийся самостоятельно осваивает новые для него знания, либо повторяет и закрепляет уже имеющиеся.

#### **Приложения:**

<https://app.surprizeme.ru/ru/tours/W4RJOG/online/>

Приглашения на квест, реализованный в программе surprizeme.ru

<https://learningapps.org/display?v=p9oob9amk20>

<https://learningapps.org/display?v=p2z1a1tsn20>

<https://freesoft.ru/windows/activinspire> программа ActivInspire