**Позаурочний захід з інформатики**

***«Країна Інтернет»***

**Форма проведення: КВЕСТ**

**Мета:**

Формування та розвиток в учнів інформаційної компетентності при вивченні інформатики.

Розвивати навички роботи у команді.

Виховувати культуру при роботи з технікою та в мережі Інтернет.

**Умови гри**

Квест (від англ. quest — пошук) — жанр інтелектуально-логічних ігор. Гра полягає в розгадуванні різноманітних загадок, пошуку відповідей на запитання, виконанні завдань.

*Для учнів гра відбувається в межах комп’ютерного класу. Учасники отримують завдання у закодованих файлах. Файл-завдання відкривається шляхом введення відповіді на запитання. Відповідь криється у попередньому завданні. Якщо ви вірно розгадуєте його, то одержуєте доступ до наступного завдання.*

*Перемагає команда яка набрала максимальну кількість балів за менший час.*

На початку гри формуємо команди.

**І етап.**

Учні обирають лідерів.

**ІІ етап.**

Лідери обирають склад учасників команд.

**ІІІ етап**

**Правила квесту**

1. Дискваліфікація за передавання відповіді іншій команді обох команд
2. Команди самі слідкують за часом відведеним для виконання одного завдання.
3. Координатор слідкує за дотриманням правил.
4. Завдання для переходу на наступне завдання дається тільки після розв’язання відповідного завдання автоматично.
5. Дозволяється членам команди для пошуку інформації використовувати Інтернет.
6. Координатор не має права давати підказки і надавати допомогу командам.
7. За шум штрафні 5 хвилин на завданні.

**ІV етап**

Команди розміщаються за комп’ютерами.

Починаємо.

Перед Вами презентація, яка містить закодовані завдання.

Перехід до яких здійснюється гіперпосиланнями. Для кожного завдання є ключ – кодове слово. Ключ ви можете отримати тільки виконавши завдання.

Оголошується вартість кожного завдання.

Натисніть на посилання Завдання 1.

Ключ до 1-го завдання – національний домен України (ua)

Завдання 1

Розгадайте ребус

Слово закодоване у ребусі – ключ до наступного завдання (сервер)

Завдання 2

Пройдіть тест

Ключ до 3-го завдання – вірна відповідь на останнє питання тесту (модератор)

Завдання 3

Дати

Ключ до 4-го завдання – слово, яким називають спеціаліста, що вільно переміщається по мережам та «зламує» програми (хакер)

Завдання 4

Відомі обличчя

Кінець квесту.

**V етап**

Підведення підсумків

Оціночний лист

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № команди | Завдання 1 | | | Завдання 2 | | | Завдання 3 | | | Завдання 4 | | | ∑ |
| ключ | час | оцінка | ключ | час | оцінка | ключ | час | оцінка | ключ | час | оцінка |
|  | 1 бал |  | 1 бал | 1 бал |  | 10 балів | 1 бал |  | 6 балів | 1 бал |  | 14 балів |  |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Максимальна кількість балів – 35

Виграє той, хто покаже кращий результат за менший час