***Квест «Кто Я?»***

Квест подготовлен для предметной недели информатики.

**Цели:**

-популяризация науки информатики среди учащихся;

-в игровой «ролевой» форме вспомнить имена людей, тесно связанных с развитием информатики;

- вызвать интерес к предмету.

**Характеристики квеста:**

Квест «Кто Я» просвещён ряду ученных, которые внесли огромный вклад в развитие науки информатики. Для каждого класса готовиться индивидуальный маршрут. Соответственно каждый класс в процессе прохождения квеста находит имена разных ученных. Таким образом на финишном этапе перед аудиторией будут представлены краткие доклады-презентации, рассказывающие о людях внешних огромный вклад в развитие наук информатики, кибернетики, программирования, робототехники и т.п.

**Стиль квеста:** детектив

Участникам квеста нужно:

1. вычислить у какого предметника находятся подсказка;
2. выполнить задания учителя и получить подсказку;
3. собрать все подсказки;
4. на основании подсказок установить о каком ученом идет речь;
5. подготовить краткий доклад-презентацию о нем.

**Фишка квеста:** межпредметные связи

**Примечание:**

Элемент межпредметных связей подразумевает следующее:

- у коллег-предметников находятся подсказки необходимые в процессе прохождения квеста;

- для получения подсказки необходимо выполнить ряд условий (заданий) учителя- предметника.

**Сроки прохождения**: предметная неделя

**График прохождения квеста:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **День недели** | **Понедельник** | **вторник** | **среда** | **четверг** | **пятница** |
| **Этапы квеста** | **1 этап**  **«Старт»**  1.Знакомство с правилами прохождения квеста.  2. Разбор этапов, внесение коррективов.  3. «Мозговой штурм» класса с определением стратегии игры. | **2 этап**  **«Поиск»**  1.Выполнение заданий  2.Поиск подсказок  3.Сбор информации | | **3 этап**  **«Эврика!»**  1.Корректировка информации.  2.Создание презентации | **4 этап**  **«Финиш»**    Демонстрация результатов прохождения квеста.  ***Награждение*** |

**Примечание: Все этапы квеста должна быть проработаны и описаны подробно. Квест учащиеся должны пройти в автономном режиме.**

Рекомендуемая аудитория: 9-11 классы.