

Акцыя “Гадзіна кода” ў Беларусі

Штогод ва ўсім свеце ў рамках міжнароднага тыдня вывучэння інфарматыкі ў снежні праводзіцца акцыя “Гадзіна кода”. Традыцыйна удзел бяруць больш за 100 мільёнаў школьнікаў з 180 краін свету.

У Беларусі тыдзень вывучэння інфарматыкі “Гадзіна кода” праходзіў з 3 па 9 снежня 2018 года пры падтрымцы Парка высокіх тэхналогій. На працягу ўсяго тыдня ў Пацэвіцкім дзіцячым садзе — сярэдняй школе праходзілі мерапрыемствы на павышэнне цікавасці навучэнцаў да вывучэння інфарматыкі і праграмавання, папулярызацыю інфармацыйных тэхналогій.

Для таго каб разбурыць міф пра складанасць праграмавання, у кожным класе быў праведзены незвычайны ўрок інфарматыкі: навучэнцы паспрабавалі свае сілы ў стварэнні праграм, атрымалі навыкі работы з анлайн-трэнажорамі, зразумелі, што кожны можа навучыцца асновам праграмавання.

На інфармацыйных і класных гадзінах, праведзеных на працягу тыдня, дэманстраваліся відэаролікі аб новых інфармацыйных тэхналогіях і аб тым, як зменіцца свет у найбліжэйшай будучыні. Навучэнцы даведаліся аб дзейнасці ІТ-кампаній і ІТ-спецыялістаў, прайшлі тэст “Хто я ў ІТ?”, пазнаёміліся з “прафесіямі-пенсіянерамі”. Педагогі стараліся пераканаць навучэнцаў, што быць ІТ-спецыялістам — цікава, займальна, прэстыжна.

Але найбольш зацікавіў усіх навучэнцаў і педагогаў квэст “У пошуках кода”, у якім узялі ўдзел усе навучэнцы і педагогі ўстановы адукацыі.

Сцэнарый пазакласнага мерапрыемства, праведзенага ў рамках акцыі “Гадзіна кода”

Форма правядзення: квэст.

Назва: “У пошуках кода”.

Мэта: павышэнне цікавасці да вывучэння інфарматыкі і праграмавання, папулярызацыя інфармацыйных тэхналогій сярод навучэнцаў і педагогаў установы адукацыі.

Задачы:

- ✓ садзейнічаць развіццю алгарытмічнага і лагічнага мыслення, увагі, памяці;
- ✓ забяспечыць развіццё ўменняў валодаць навыкамі выкарыстання інфармацыйных прылад, прымяняць для рашэння вучэбных задач інфармацыйныя тэхналогіі;
- ✓ стварыць умовы для выхавання ўмення працаваць у камандзе: авалоданне спосабамі сумеснай дзейнасці ў групе, прыёмам паводзін у сітуацыі зносін, уменнямі шукаць і знаходзіць кампрамісы.

Абсталяванне: канверты з заданнямі, карткі з кодамі, алоўкі, ручкі, камп’ютары з выхадам у інтэрнэт.

Інтэрнэт-рэсурсы: <https://patsev.schools.by/pages/chas-koda-2018> — сайт установы адукацыі;
<https://datalesson.ru/> — урок Лічбы;
<https://studio.code.org/s/course2> — студыя Кода (курс 2);
<https://studio.code.org/s/course3> — студыя Кода (курс 3);
<https://studio.code.org/s/course4> — студыя Кода (курс 4).

Папярэдняя работа:

1. Размеркаваць навучэнцаў і педагогаў установы па камандах.
2. Выбраць вучэбныя кабінеты для кожнай станцыі (станцыі “Урок Лічбы” і “Студыя Кода” павінны знаходзіцца ў кабінетах, абсталяваных камп’ютарам з выхадам у інтэрнэт), прымацаваць на дзверы картку з назвай станцыі.
3. Надрукаваць заданні для кожнай каманды і падказкі ў пошуках кода, пакласці ў канверты, якія пакінуць на кожнай станцыі.
4. Развесіць па станцыях рознакаляровыя карткі з кодам кожнай літары заклінання адпаведна падказкам (акрамя станцыі “Пошукавая”).
5. На станцыі “Урок Лічбы” на камп’ютары адкрыць адпаведны інтэрнэт-рэсурс на розных укладках (колькасць укладак адпавядае колькасці каманд) і розных узроўнях (узровень “Урока Лічбы” адпавядае ўзроўню каманды).
6. На станцыі “Студыя Кода” на камп’ютары адкрыць адпаведны інтэрнэт-рэсурс на розных укладках (колькасць укладак адпавядае колькасці каманд) і розных узроўнях (узровень адпавядае ўзроўню каманды).
7. На станцыі “Пошукавая” на падлозе начарціць квадрат, падзелены на клеткі 7×8 , адзначыць клетку “Пачатак”, у неабходныя клеткі (адпаведна заданням) прымацаваць рознакаляровыя карткі з кодам (літары заклінання).
8. Складзі анаграмы з назваў станцый.
9. Складзі маршруты (для кожнай каманды розны), ужываючы анаграмы.

Ход мерапрыемства

І. Уступная частка

Гучыць трывожная музыка. Усе навучэнцы і педагогі склікаюцца ў фаяшколы.

Вядучы: Нашу школу захапілі злыя сілы. Яны замарозілі ўсе ўваходы і выходы. Калі мы не здымем злыя чары, то не зможам патрапіць дадому. Ніхто не можа прыйсці да нас на дапамогу, наша выратаванне залежыць толькі ад нас. Каб вызваліць школу ад чараў, неабходна вымавіць заклінанне. Але тэкст заклінання загаданы. Вам трэба прайсці па маршруце, на кожнай станцыі

знайсці код для кожнай літары заклінання, сабрацца на гэтым жа месцы, раскадаваць заклінанне і ўсім разам, хорам, вымавіць яго тры разы. Прыдумайце назву для сваёй каманды, атрымаеце схему маршрута і алгарытм дзеянняў, і наперад. Але памятайце, што ўсе вашы дзеянні будуць ацэньваць члены журы (*прадстаўленне журы*). Усім жадаю ўдачы і шчаслівага вяртання!!!

Алгарытм дзеянняў:

1. Расшыфраваць анаграмы, каб даведацца, на якую станцыю адправіцца.
 2. Знайсці патрэбную станцыю.
 3. На станцыі знайсці канверт з назвай вашай каманды, у якім знаходзіцца заданне.
 4. Выканаць заданне і атрымаць падказку ў пошуках кода.
 5. Знайсці картку з кодам.
 6. Забраць з сабой канверт з выкананым заданнем і картку з кодам.
- Пункты 1—6 паўтарыць 6 разоў.
7. Вярнуцца ў зыходны пункт.
 8. Аддаць журы канверты з выкананымі заданнямі.
 9. Атрымаць у журы зашыфраванае заклінанне.
 10. Расшыфраваць заклінанне.
 11. Вымавіць заклінанне тры разы.
 12. Праверыць, ці зніклі чары.

II. Асноўная частка

Выкананне заданняў на станцыях адпаведна маршрутам станцыі:

1. Рэбусная (анаграма — Буснарэя).
2. Прыказкавая (анаграма — Казкапрывая).
3. Урок Лічбы (анаграма — Куор Чылбі).
4. Шыфравальная (анаграма — Фыравальшная).
5. Студыя Кода (анаграма — Дустыя Дока).
6. Пошукавая (анаграма — Вашукопая).

Маршруты:

Схема маршрута команды 2-5 класаў

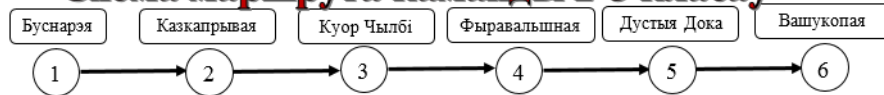


Схема маршрута команды 6 класа



Схема маршрута команды 7-9 класаў

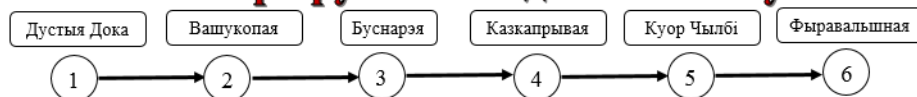


Схема маршрута команды 10 класа

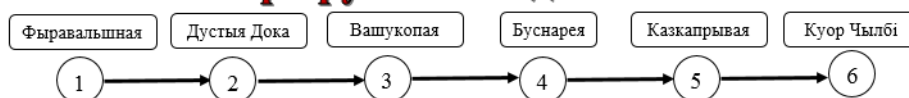


Схема маршрута команды 11 класа

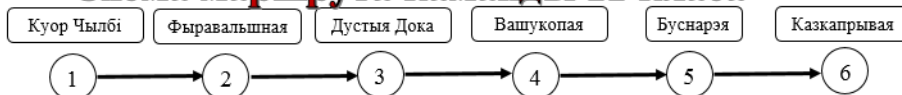


Схема маршрута команды педагогаў

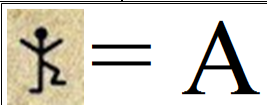


I. Станцыя “Рэбусная”

Разгадайце рэбус, запішыце адказ. На адваротным баку карткі з рэбусам знайдзіце падказку ў пошуках кода. Не забудзьце забраць з сабой знойдзеную картку.

Рэбус	Падказка ў пошуках КОДА
2—5 класы: курсор 	Станьце спінай да дзвярэй, зрабіце 5 крокаў наперад, направа, 3 крокі наперад, налева, 3 крокі наперад, налева, 4 крокі наперад. Дзесьці побач ёсць ружовая картка. Яна ваша
6 клас: праграміст 	Станьце спінай да дзвярэй, зрабіце 2 крокі наперад, направа, 10 крокаў наперад, налева, 4 крокі наперад, налева, 3 крокі наперад. Дзесьці побач ёсць зялёная картка. Яна ваша
7—9 класы: сканер	Станьце спінай да дзвярэй, зрабіце 5 крокаў наперад, направа, 7 крокаў наперад, налева, 4 крокі наперад, налева, 1 крок наперад.

	Дзесьці побач ёсць жоўтая картка. Яна ваша.
10 клас: дыскавод 	Станьце спінай да дзвярэй, зрабіце 9 крокаў наперад, направа, 3 крокі наперад, направа, 3 крокі наперад, налева, 5 крокаў наперад. Дзесьці побач ёсць ружовая картка. Яна ваша
11 клас: клавiятура 	Станьце спінай да дзвярэй, зрабіце 5 крокаў наперад, направа, 7 крокаў наперад, направа, 3 крокі наперад, налева, 3 крокі наперад. Дзесьці побач ёсць зялёная картка. Яна ваша
Педагогі: вiнчэстар 	Станьце спінай да дзвярэй, зрабіце 5 крокаў наперад, направа, 7 крокаў наперад, направа, 3 крокі наперад, направа, 9 крокаў наперад. Дзесьці побач ёсць жоўтая картка. Яна ваша



Картка з КОДАМ:

II. Станцыя “Прыказкавая”

Прачытайце прыказку, запішыце адказ. На адваротным баку карткі з прыказкай знайдзіце падказку ў пошуках кода. Не забудзьце забраць з сабой знойдзеную картку

5, 9, 1, 7, 3, 7

11, 7, 6, 5, 10, 1, 7

8, 7, 4, 12, 12, 7

(Справа майстра баіцца.)



Падказка ў пошуках КОДА

1. 2—5 класы. Станьце спінай да дзвярэй, зрабіце 8 крокаў наперад, направа, 5 крокаў наперад, направа, 3 крокі наперад, налева, 2 крокі наперад. Дзесьці побач ёсць жоўтая картка. Яна ваша.

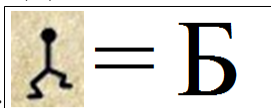
2. 6 клас. Станьце спінай да дзвярэй, зрабіце 5 крокаў наперад, направа, 7 крокаў наперад, налева, 4 крокі наперад, налева, 8 крокаў наперад. Дзесьці побач ёсць ружовая картка. Яна ваша.

3. 7—9 класы. Станьце спінай да дзвярэй, зрабіце 1 крок наперад, направа, 8 крокаў наперад, налева, 3 крокі наперад, налева, 1 крок наперад. Дзесьці побач ёсць зялёная картка. Яна ваша.

4. 10 клас. Падказка ў пошуках КОДА: Станьце спіной да дзвярэй, зрабіце 1 крок наперад, направа, 8 крокаў наперад, налева, 7 крокаў наперад, налева, 5 крокаў наперад. Дзесьці побач ёсць жоўтая картка. Яна ваша.

5. 11 клас. Падказка ў пошуках КОДА: Станьце спіной да дзвярэй, зрабіце 5 крокаў наперад, направа, 7 крокаў наперад, налева, 4 крока наперад, направа, 3 крока наперад. Дзесьці побач ёсць ружовая картка. Яна ваша.

6. Педагогі. Падказка ў пошуках КОДА: Станьце спінай да дзвярэй, зрабіце 8 крокаў наперад, направа, 5 крокаў наперад, направа, 8 крокаў наперад, налева, 5 крокаў наперад. Дзесьці побач ёсць зялёная картка. Яна ваша.

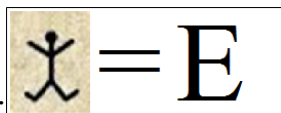


Картка з КОДАМ:

III. Станцыя “Урок Лічбы”

Настаўнік-суддзя запісвае на картцы з заданнем, з якой спробы каманда выканала заданне.

№ каманды	Заданне	Падказка ў пошуках КОДА
1.	Прайдзіце 1 узровень урока Лічбы. Атрымайце ў настаўніка падказку ў пошуках кода. Не забудзьце забраць з сабой знойдзеную картку	Дзесьці на сярэднім падаконніку ёсць зялёная картка. Яна ваша
2.	Прайдзіце 2 узровень урока Лічбы. Атрымайце ў настаўніка падказку ў пошуках кода. Не забудзьце забраць з сабой знойдзеную картку	Дзесьці на сярэднім падаконніку ёсць жоўтая картка. Яна ваша.
3.	Прайдзіце 3 узровень урока Лічбы. Атрымайце ў настаўніка падказку ў пошуках кода. Не забудзьце забраць з сабой знойдзеную картку	Дзесьці на сярэднім падаконніку ёсць ружовая картка. Яна ваша
4.	Прайдзіце 4 узровень урока Лічбы. Атрымайце ў настаўніка падказку ў пошуках кода. Не забудзьце забраць з сабой знойдзеную картку	Дзесьці на левым падаконніку ёсць зялёная картка. Яна ваша
5.	Прайдзіце 5 узровень урока Лічбы. Атрымайце ў настаўніка падказку ў пошуках кода. Не забудзьце забраць з сабой знойдзеную картку	Дзесьці на левым падаконніку ёсць жоўтая картка. Яна ваша
6.	Прайдзіце 6 узровень урока Лічбы. Атрымайце ў настаўніка падказку ў пошуках кода. Не забудзьце забраць з сабой знойдзеную картку	Дзесьці на левым падаконніку ёсць ружовая картка. Яна ваша

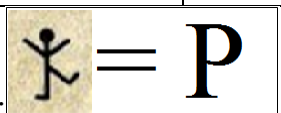


Картка з КОДАМ:

IV. Станцыя “Шыфравальная”

Расшыфруйце слова, запішыце адказ. На адваротным баку карткі з шыфроўкай знайдзіце падказку ў пошуках кода. Не забудзьце забраць з сабой знойдзеную картку.

№ каманды	Заданне	Падказка ў пошуках КОДА
1.	14 28 27 (мыш)	Дзесьці ў левым куце ад шафы ёсць ружовая картка. Яна ваша
2.	5 28 19 12 (дыск)	Дзесьці ў левым куце ад шафы ёсць зялёная картка. Яна ваша
3.	19 12 1 15 6 18 (сканер)	Дзесьці ў левым куце ад шафы ёсць жоўтая картка. Яна ваша
4.	14 1 15 10 20 16 18 (манітор)	Дзесьці ў правым куце ад шафы ёсць ружовая картка. Яна ваша
5.	17 18 1 25 30 19 1 18 (працэсар)	Дзесьці ў правым куце ад шафы ёсць зялёная картка. Яна ваша
6.	14 10 12 18 1 19 24 6 14 1 (мікрасхема)	Дзесьці ў правым куце ад шафы ёсць жоўтая картка. Яна ваша



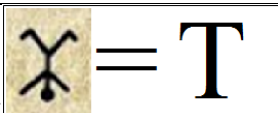
Картка з КОДАМ:

V. Станцыя “Студыя Кода”

Настаўнік-суддзя запісвае на картцы з заданнем, з якой спробы каманда выканалася заданне.

№ каманды	Заданне	Падказка ў пошуках КОДА
1.	Прайдзіце 4 узровень Лабірынта ў Студыі Кода. Атрымайце ў настаўніка падказку ў пошуках кода. Не забудзьце забраць з сабой знойдзеную картку	Дзесьці пад кветкай ёсць жоўтая картка
2.	Прайдзіце 5 узровень Лабірынта ў Студыі Кода. Атрымайце ў настаўніка падказку ў пошуках кода. Не забудзьце забраць з сабой знойдзеную картку	Дзесьці каля дошкі ёсць ружовая картка
3.	Прайдзіце 6 узровень Лабірынта ў Студыі Кода. Атрымайце ў настаўніка падказку ў пошуках кода. Не забудзьце забраць з сабой знойдзеную картку	Дзесьці на крэсле ёсць зялёная картка
4.	Прайдзіце 7 узровень Лабірынта ў Студыі Кода. Атрымайце ў настаўніка падказку ў пошуках кода. Не забудзьце забраць з сабой знойдзеную картку	Дзесьці, на паліцы са слоўнікамі ёсць жоўтая картка

5.	Прайдзіце 8 узровень Лабірынта ў Студыі Кода. Атрымайце ў настаўніка падказку ў пошуках кода. Не забудзьце забраць з сабой знойдзеную картку.	Дзесьці на парце ёсць ружовая картка.
6.	Прайдзіце 9 узровень Лабірынта ў Студыі Кода. Атрымайце ў настаўніка падказку ў пошуках кода. Не забудзьце забраць з сабой знойдзеную картку	Дзесьці на стале настаўніка ёсць зялёная картка



Картка з КОДАМ:

V. Станцыя “Пошукавая”

Пракладзіце маршрут на карце (зафарбуйце патрэбныя клеткі на картцы). Прайдзіце па маршруце і забярыце картку з кодам.

1. 2-5 класы ↑↑←←↑↑↑→→→→↑↑	2. 6 клас ↑↑↑→→→→↑↑←←←←↑←←
3. 7-9 класы ↑↑←←↑↑↑→↑→→→↓↓↓→↓↓	4. 10 клас ↑↑↑→→→→↑↑←↑←←←↓←↓↓↓←↓↓→

5. 11 клас

↑↑←←↓←↑↑↑↑→↑↑→→↓↓↓→→↑↑→

	■	■	■			
	■				■	■
■	■		■		■	
■			■	■	■	
■						
■	■	■	■			
■	■		■			
			Пача-так			

6. Педагогі

↑→↓→→↑↑↑←←↑↑←←↓↓←↓←↑↑↑↑→↑→→

	■	■	■			
■	■					
■		■	■	■		
■		■		■		
■	■	■		■	■	■
■	■					■
			■	■		■
			Пача-так	■	■	■

Картка з КОДАМ:  = O

III. Заключная частка

Пры вяртанні ў зыходны пункт каманды аддаюць канверты з выкананымі заданнямі журы, атрымліваюць картку з заклінаннем.

Заклінанне Гары Потэра для адкрыцця дзвярэй



Расшыфроўваюць яго.

Расшыфроўка:

А	Б	Е	Р	Т	О
---	---	---	---	---	---

Вымаўляюць тры разы заклінанне і правяраюць, ці зніклі чары (ці адчынены дзверы школы). Чары знікаюць толькі тады, калі ўсе каманды вяртаюцца ў зыходны пункт і ўсе разам вымаўляюць заклінанне.

Вядучы: Ура!!! Чары зніклі, мы вызвалены! Заклінанне, якое вы вымаўлялі, — гэта заклінанне Гары Потэра для адкрыцця дзвярэй. А зараз слова журы.

Журы ацэньвае хуткасць праходжання квэсту, правярае правільнасць выканання заданняў на станцыях, колеры картак з кодам (у кожнай камандзе

*павінна атрымацца па дзве карткі жоўтага, зялёнага і ружовага колераў).
Перамагае каманда, якая набрала найбольш балаў.*

Узнагароджванне каманд.

**Н.М.ПАТАПАВА,
намеснік дырэктара па асноўнай дзейнасці Пацэвіцкага дзіцячага сада —
сярэдняй школы Мастоўскага раёна.**

Падрыхтаваў У. Фалалееў