**Дорогие ребята! Уважаемые коллеги!**

**Мы приглашаем вас принять участие в Веб-квесте «Загадка старого дома»**

Однажды в наше детективное агентство "Kod информации" пришло письмо, следующего содержания

*"Уважаемые детективы.*

*Обращаюсь к вам с просьбой. Мой дедушка - большой любитель загадок - оставил мне по завещанию дом, в котором мы нашли сейф, но код от него нам не известен. Дедушка спрятал в различных комнатах несколько вопросов-загадок, ответы на которые дадут код к сейфу. Но я, каюсь, плохо учил информатику в школе и не могу ответить на вопросы дедушки. Не могли бы вы мне помочь открыть сейф? Буду благодарен Вам."*

Подумав, мы согласились помочь отыскать код к сейфу, но решили взять вас в свои помощники.

Хотите побывать в роли детективов и отыскать код к замку сейфа?

Тогда заполни регистрационную форму детектива и участвуй в нашем веб-квесте

 **Цель нашего проекта:** развить общеучебные универсальные действия, сформировать представление о кодировании информации, показать специфику видов кодирования и декодирования информации различными способами, направить на усвоение полученных знаний и применение в практических ситуациях.

**Планируемые результаты:**

 Предметные: знать определение понятий «Код», «Кодирование», «Декодирование», уметь применять различные виды кодирования.

 Личностные: уметь осуществлять самооценку на основе критерия успешности учебной деятельности.

Метапредметные:

регулятивные - уметь работать по плану; оценивать правильность выполнения дей­ствия; планировать свое действие в соответствии с поставленной задачей.

познавательные *(общеучебные):*

- поиск и выделение необходимой информации; применение методов информационного поиска, в том числе с помощью компьютерных средств;

- умение структурировать знания;

- самостоятельное выделение познавательной цели;

- умение осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме;

- выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;

**-** рефлексия способов  и условий действия;

- контроль и оценка процесса и результатов деятельности;

- смысловое чтение как осмысление цели чтения и выбор вида чтения в зависимости от цели;

- извлечение необходимой информации из текстов различных жанров;

- определение основной и второстепенной информации.

**Организатор проекта:** Омский государственный педагогический университет, факультет математики, информатики, физики и технологии.

**Авторы и координаторы проекта:** студент 5 курса факультета МИФиТ ОмГПУ Ведерникова Нелли Игоревна.

**e-mail:** vedernikova-nelly@yandex.ru

**Консультант проекта:** д.п.н., профессор кафедры информатики и методики обучения информатике Федорова Галина Аркадьевна.

**Предметная направленность:** информатика.

**Участники**: обучающиеся 7-9 классов (участие в проекте индивидуальное).

**Сроки проведения: 01.04.2019 –28.04.2019**

**Участие в проекте бесплатное.**

**Регистрация участников:**

**Правила регистрации участников проекта:**

1. Создать учетную запись на портале Школа<http://school.omgpu.ru/> (если раньше не регистрировались на портале).
2. После регистрации на портале «Школа» необходимо ввести логин и пароль, перейти по ссылке на страницу проекта<https://school.omgpu.ru/course/view.php?id=1793>
3. Каждому участнику необходимо заполнить регистрационную форму.

**Календарный план проекта**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этапы** | **Мероприятие** | **Дата** |
| ***Подготовительный этап*** | Регистрация участников. | 01.04.2019-7.04.2019 |
| ***1 этап.***  | Представлена карта дома, по которой двигаются ученики ( 1 –ая комната – комната №1, а последняя комната №9, остальные можно проходить в любом порядке). Нажав на карту на портале Школа, вы переходить в среду Tilda, в котором каждый ученик выбирает свой путь прохождения квеста.Каждый участник ведёт дневник, на который он получает ссылку после регистрации. В каждом задании указано, в каком виде участник должен представить свой ответ в задании. Участникам представляется 9 заданий: * Комната1: Основы и основные понятия кодирования информации
* Комната 2: Азбука Морзе
* Комната 3: Шифр Цезаря
* Комната 4: Основы и основные понятия кодирования информации
* Комната 5: Неизвестное кодирование
* Комната 6: Неизвестное кодирование
* Комната 7: Код в компьютере
* Комната 8: Двоичное кодирование
* Комната 9:Пазл мудрости
 | 08.04.2019-15.04.2019 |
| ***2 этап:*** ***Итоги проекта*** | Подведение итогов проекта. Награждение победителей дипломами, вручение сертификатов участникам.  | 15.04.2019 - 28.04.2019 |

**Ждём ваших заявок! Желаем удачи!**