

Организация и проведение мероприятия в формате QR-квеста для школьников

Авторская разработка

Валивахина Вероника Александровна

Студентка 2 курса ФГБОУ ВО «Российский государственный педагогический университет имени А.И. Герцена», г. Санкт-Петербурга

Актуальность данной методической разработки заключается во внедрении инновационной технологии для активизации познавательной, поисковой и исследовательской деятельности обучающихся, развития логического и критического мышлений.

Новизна методической разработки заключается в использовании новой креативной образовательной технологии, которая одновременно отвечает требованиям меняющегося общества и запросам субъектов образовательного процесса.

Квест - интеллектуальный вид игры, процесс которой разворачивается в специально подготовленном помещении, из которого участники квеста должны выбраться, решив поставленные задачи. Каждое ситуационное задание — это ключ к следующей точке и следующей задаче.

Квесты особенно интересны для школьников, студентов, молодежи, так как данный вид игровой практики позволяет участникам стать главными героями сюжетной линии, оказаться в неожиданных ситуациях, где им предстоит работать в режиме высокой неопределенности, быстро принимать решения.

Квест-технология представляет собой относительно новое явление в отечественной педагогике, следовательно, отсутствуют системные классификации существующих квестов. Разновидностью квеста, направленного на выполнение участниками проблемных заданий с использованием цифровых образовательных ресурсов, является QR-квест.

QR-квест - это интерактивная игра, когда подсказки и загадки зашифрованы в QR-кодах.

Что такое QR-код? QR-код расшифровывается как «быстрый ответ», благодаря своей легкости и скорости. Это тип штрих-кода, представленный символами, состоящими из черных пикселей на белом квадрате.

Онлайн-сервисы позволяют генерировать QR-коды путем введения ссылки на Интернет-ресурс с последующим преобразованием в активную ссылку в виде QR-кода.

Мероприятие в формате QR-квеста разработано для школьников в возрасте от 10 до 12 лет. Возраст участников определяется навыком владения смартфоном.

Для использования данного образовательного ресурса необходимо следующее материально-техническое обеспечение: мобильные устройства с программой по считыванию QR-кодов и доступ в Интернет. Последние поколения смартфонов изначально оснащены опцией расшифровки QR-кодов, следовательно, установка специального приложения не понадобится.

В рамках подготовительного этапа ведущий активности проектирует задания квеста, публикует их на платформе Google Формы, создает активные ссылки - QR-коды – с информацией о заданиях, расклеивает QR-коды в самых неожиданных местах помещения, предназначенного для проведения квеста.

Основной этап предполагает проведение QR-квеста, заключительный - подведение итогов, оглашение результатов, награждение победителей.

Все участники собираются в одном помещении для ознакомления с правилами проведения QR-квеста. Путем жеребьевки они делятся на две команды. После получения вводной по сюжету, каждая из команд выбирает капитана, придумывает себе название, девиз и танцевальное движение. Ведущий активности сообщает, что на территории специально подготовленного помещения спрятаны QR-коды с зашифрованными заданиями. Обговаривается, что каждая команда отправляется на поиски QR-кодов определенного цвета.

Для участников QR-квеста проводится инструктаж по сканированию QR-кодов:

1. Откройте программу «Камера» на экране «Домой», в Пункте управления или на экране блокировки.
2. Выберите основную камеру. Удерживайте устройство так, чтобы QR-код находился в видоискателе программы «Камера». ...
3. Коснитесь уведомления, чтобы открыть связанную с QR-кодом ссылку.

ИЛИ

Воспользуйтесь специальным приложением для сканирования QR-кода и повторите действия п. 2-3

Задача участников: в кратчайшие сроки найти QR-коды, отсканировать их, выполнить тематическое задание на платформе Google Формы.

За каждое верно выполненное задание командам начисляются баллы и предоставляются подсказки. Команда - победитель определяется путем подсчёта баллов. В случае ничьи возможен «Матч-реванш».

Затем команды получают первую вводную о предстоящих испытаниях и отправляются в увлекательное путешествие, которое будет наполнено развлекательными и логическими задачами, решение и выполнение которых приведет их к победному концу.

Ход QR-квеста:

1. Команды проходят 5 игровых и промежуточных испытаний, которые включают в себя различные задания на логику, поиск и дешифровку.
2. Команды используя подсказки, полученные в ходе игры (шифры, предметы, данные) для выполнения основной задачи.
3. Команды получают от своего инструктора первый конверт, который включает в себя подсказку с местом расположения испытания и ключ для отгадки. Только отгадав текущую загадку, команда сможет получить следующую и отправиться ее выполнять.

1 тип задания «Дошифровка»

Используя подсказки и предметы (полученные в процессе прохождения игры), командам будет необходимо расшифровать и решить задание (загадку):

«Азбука Морзе», «Шифр Цезаря», книжные шифры с кодовым словом, цифровые шрифты и др. Разгадав шифр, команды получают подсказку и двигаются дальше.



Рисунок 1 – Задание «Дошифровка»

2 тип задания «Визуальные»

С помощью подсказок (картинка, фото, ребус и т. д.) необходимо найти кодовое место, решить визуальную головоломку (собрать карту, решить пример).

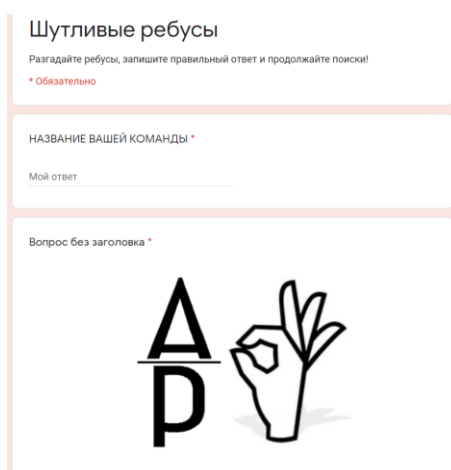


Рисунок 2 - Задание "Ребусы"

Данная методическая разработка дополнена фоторядом, иллюстрирующим варианты заданий, опубликованных на платформе Google Формы.

Прохождение QR-квеста признается после выполнения командами всех зашифрованных заданий. Все участники собираются в «тайном месте» для оглашения результатов и объявления победителей. Ведущий активности награждает всех участников QR-квеста поощрительными подарками в виде сладких угощений и памятных сувениров.

Предлагаемая мной методическая разработка, может быть адаптирована под любой праздник, трансформирована под место его проведения и иное количество участников.

Мероприятие в формате QR-квеста носит **развлекательно-образовательный характер**: участники не только отдыхают и плодотворно проводят время в компании друзей, но и знакомятся с новой информацией, разгадывают ребусы – развивают свои умственные и логические способности.

Мероприятие способствует формированию **коммуникативных навыков** (умение донести свою мысль до других); навыков взаимодействия в малой группе (слушать и слышать друг друга, принимать позицию другого, приходить к общему мнению); чувства товарищества, взаимопонимания, поддержки, дружбы.

В ходе мероприятия участники команд знакомятся и овладевают технологией сканирования QR-кодов, что важно и полезно для представителя современного общества.

В заключении хочется отметить, что QR-квест можно использовать в различных аспектах:

QR-квест, как **форма проведения занятия**, позволяет субъектами образовательного процесса быть активными участниками действия, творчески взаимодействовать друг с другом, приобретать навыки командной работы, развивать креативность мышления.

В рамках образовательного учреждения и детского объединения квест-технология имеет особую **воспитательную ценность**: воспитывает личную

ответственность; формирует культуру межличностных отношений и толерантность; здоровьесбережение и здоровьесозидание; стремление к самореализации самосовершенствованию. **Междисциплинарный подход** реализуется участниками при решении задач с использованием самых разных навыков и умений, жизненного опыта, интуиции.

QR-квест, как форма задания для методической разработки, требует навыков конструирования новой реальности, разработки сюжетов, проектирование заданий и условий их выполнения. Такая форма работы позволяет сочетать научное, аналитическое, креативное, творческое и проектное мышление. В ходе методической разработки QR-квеста: написания сценария, подготовки интересных и занимательных заданий, оформления их на онлайн-платформе, реализации мероприятия, взаимодействия с малой группой – ведущий активности развивает навыки и умения в области организаторской деятельности.

Будущим педагогам необходимо овладевать современными технологиями и искать уникальные пути решения каких-либо задач, ведь педагогическое образование сегодня нуждается в новых подходах, также отмечается важность использования всего потенциала современных разработок.

Хочется отметить, что уникальный опыт, полученный мной в рамках организации и проведения мероприятия в формате QR-квеста, может быть применен в моей будущей профессиональной педагогической деятельности. Например, при изучении темы «Организация семейных праздников» в школе в рамках уроков технологии.

Список литературы:

1. Кичерова М.Н., Ефимова Г.З. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения // Интернет-журнал «Мир науки» 2016, Том 4, номер 5 <http://mirnauki.com/PDF/28PDMN516.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.