

QR-коды как основа игры в форме путешествия (квеста)

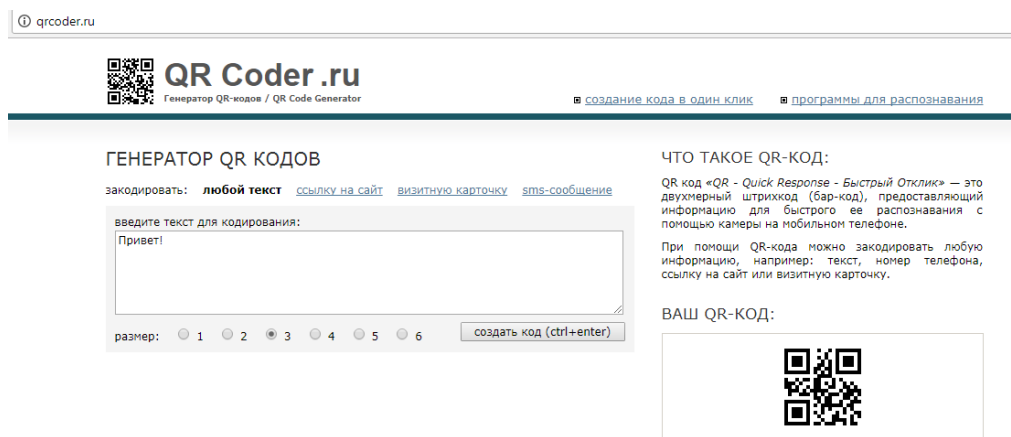


QR-коды (англ. quick response — быстрый отклик) — матричные коды (двумерные штрих-коды). Они были разработаны и представлены японской компанией Denso-Wave еще в 1994 году.

QR-код представляет собой последовательность символов. Максимальное количество символов, которые помещаются в один QR-код: цифры – 7089, цифры и буквы – 4296, двоичный код - 2953 байт, иероглифы - 1817.

Для того, чтобы распознавать QR-коды, необходимо иметь гаджет, подключение к интернету, чтобы установить на нем приложение «QR-сканер». При игре с QR-кодами командами, достаточно одно мобильное устройство с установленным приложением на одну команду.

Приложения к игре готовы к печати и использованию. Можно игру видоизменять, меняя коды. Сделать такие картинки с QR-кодами несложно. Например, сайт <http://qrcoder.ru>: в открывшемся поле набираете нужный текст, нажимаете кнопку «создать код», и он появляется справа. Всё. Копируете его в документ, распечатываете и можете использовать!



Очень надеемся, что Ваши ученики с удовольствием примут участие в QR-квесте в Вашей школе. Удачи и успехов!

ИНСТРУКЦИЯ для учителя

1. Распечатать Приложения 1, 3 - 6 форматом А4
2. Распечатать Приложение 2 форматом А5
3. Склеить кубы из разверток Приложения 4
4. Приготовить 5 книг (см. Приложение 7), вложить в них закладки (Приложение 2)
5. Назначить время прохождения игры (длительность 45 минут) для команд (не более пяти).

По подготовке станций:

1. В кабинет математики прикрепить на доску шарики (Приложение 5)
2. В кабинет музыки прикрепить на доску геометрические фигуры (вырезать из Приложения 6)
3. В библиотеке выложить 5 книг с закладками
4. В кабинете информатики прикрепить номера столов (Приложение 3) и в соответствии с номером положить на пронумерованный стол кубик (Приложение 4)

Начало игры:

1. В доступное для всех команд вывесить стартовый QR-код (Приложение 1)
2. Провести инструкцию для команд:

Мы приветствуем команды на QR-квесте! Задача команды – пройти по станциям, ориентируясь на QR-коды, которые вам придется добывать на станциях.

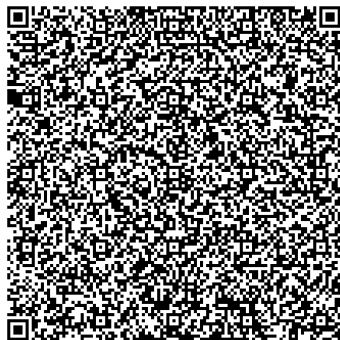
Начало квеста перед вами – это первый код, который надо считать, отгадать литературное произведение, которое процитировано в этом коде и продолжить поиск нового кода в библиотеке!

Игра для команды закончится на четвертой станции. Выигрывает та команда, которая в последнем QR-коде получила поздравление о прохождении квеста. Этот последний код и будет доказательством победы! Успешного пути!

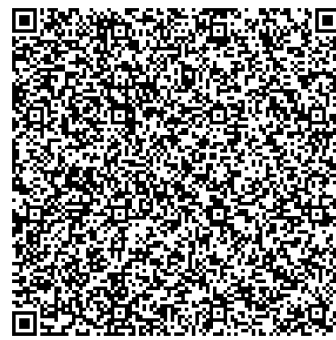
ПРИЛОЖЕНИЯ

1. Стартовый QR-код	стр.4
2. Закладки в книгах	стр.5
3. Номера столов в кабинете информатики	стр.10
4. Развертки кубиков на столах в кабинете информатики	стр.11
5. Шарики с ребусами в кабинете математики	стр.16
6. Геометрические фигуры в кабинете музыки	стр. 21
7. Траектория прохождения квеста	стр. 23

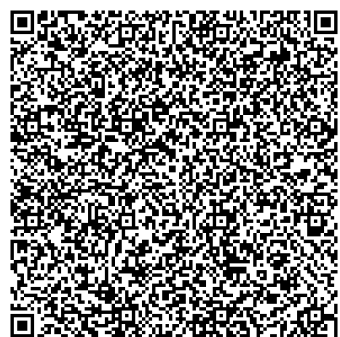
Команда №1



Команда №2



Команда №3



Команда №4



Команда №5





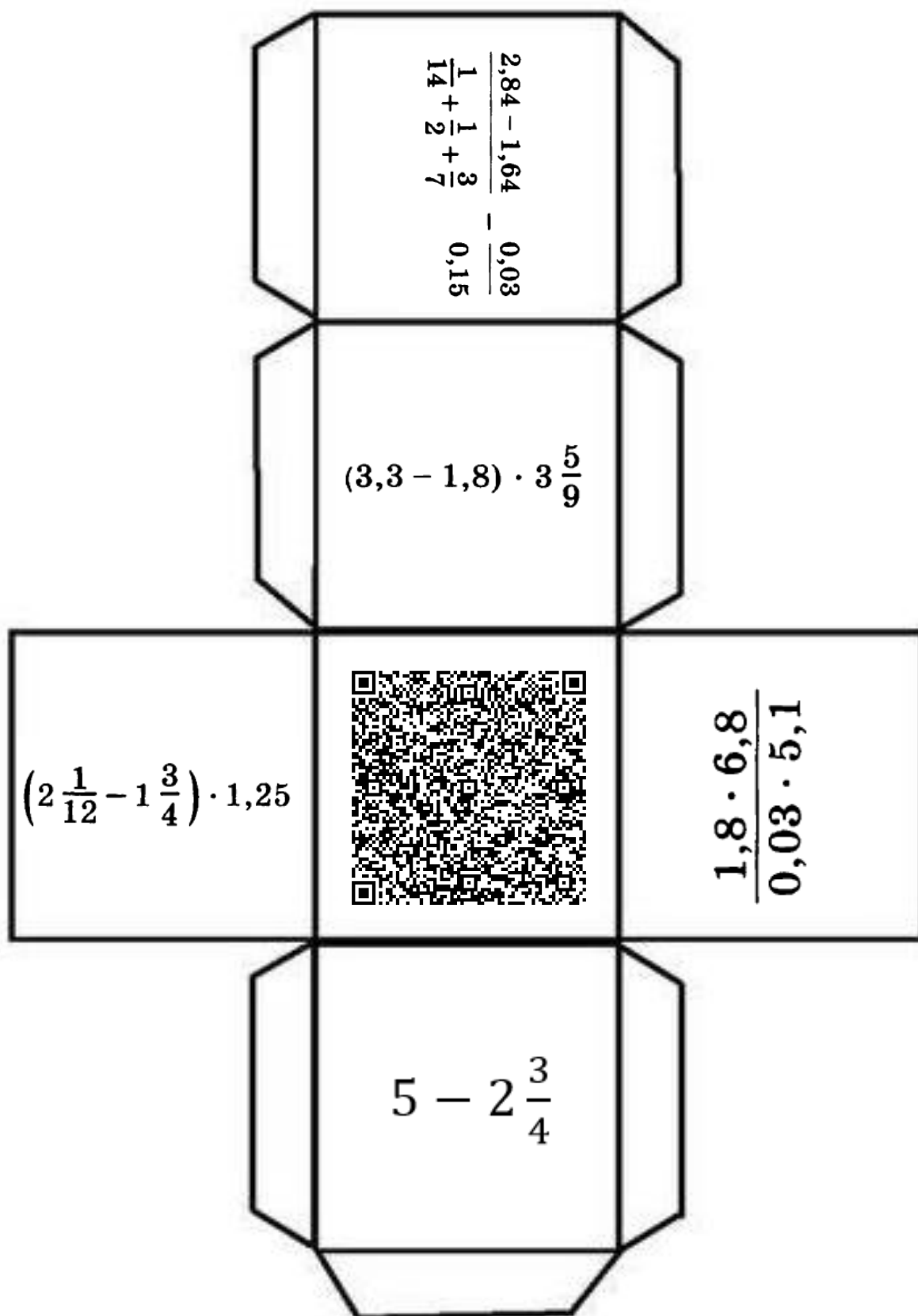


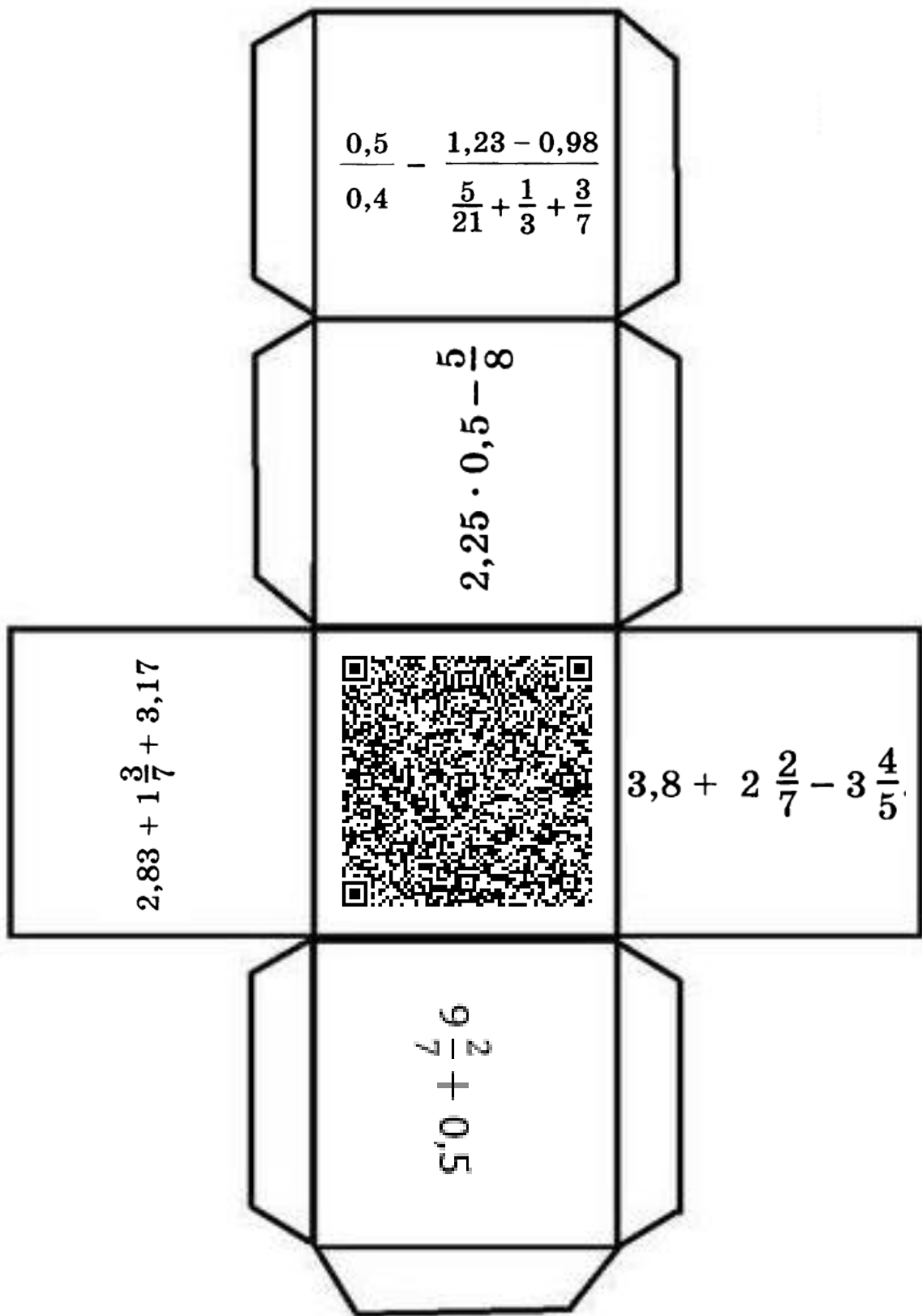


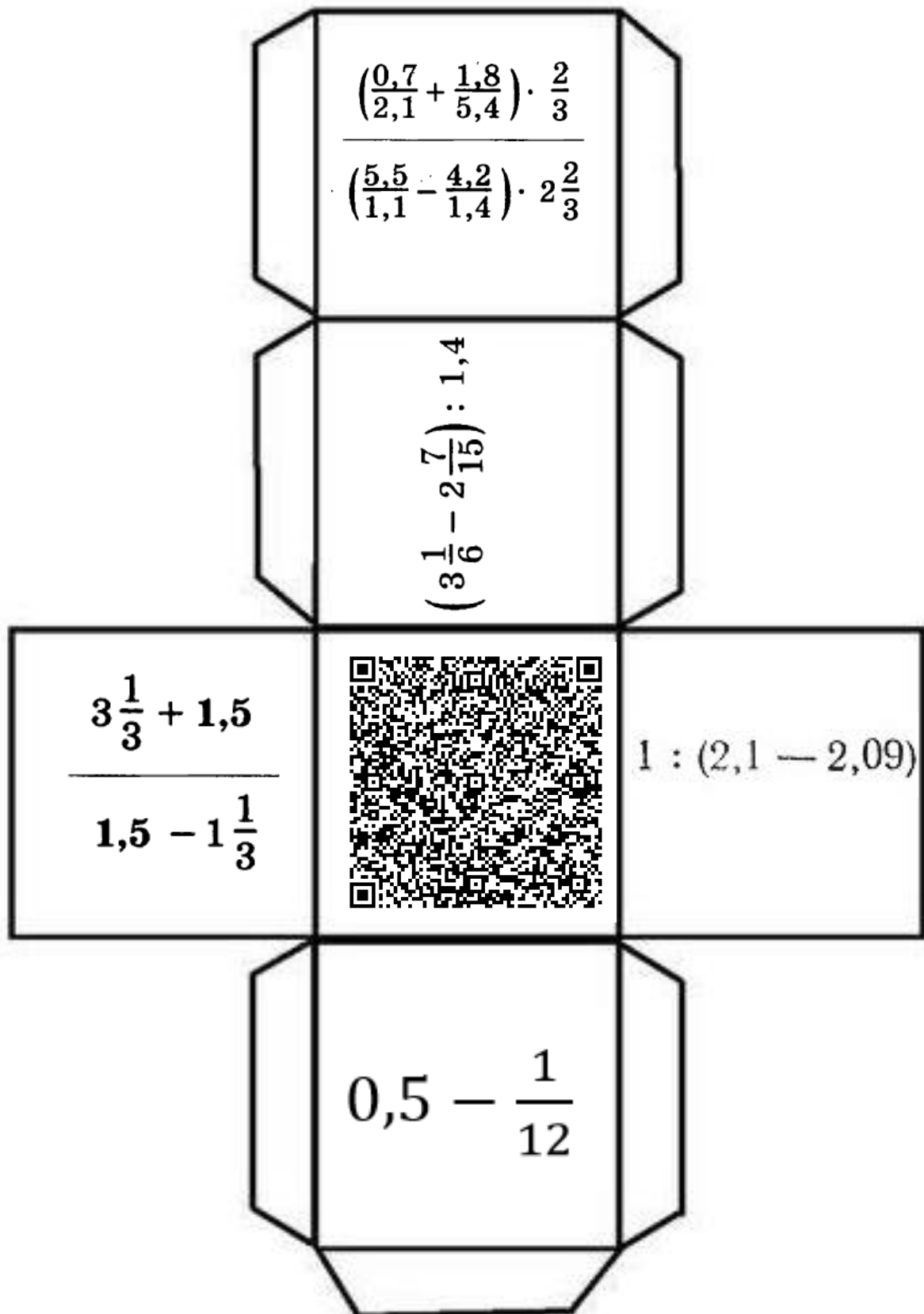


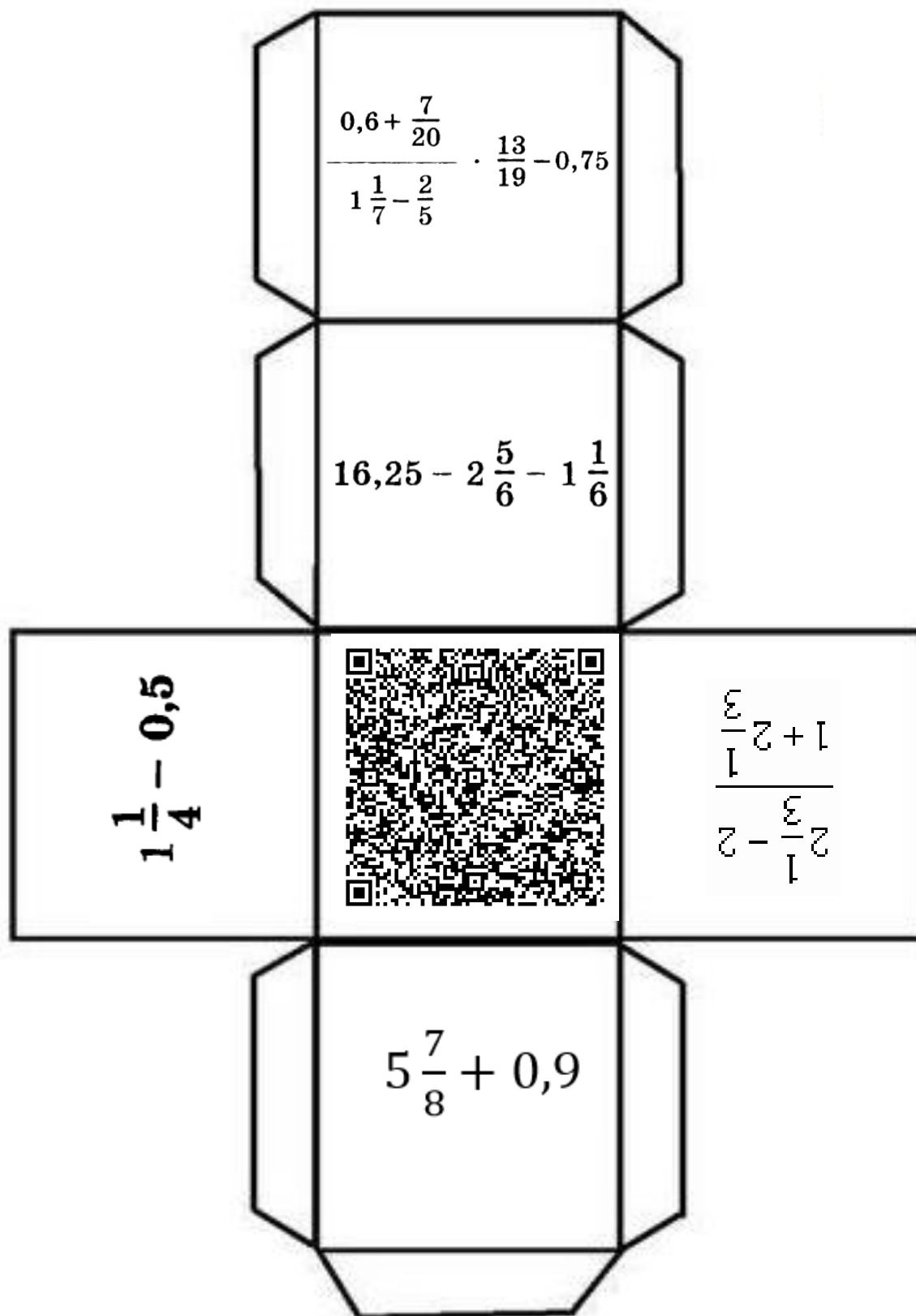


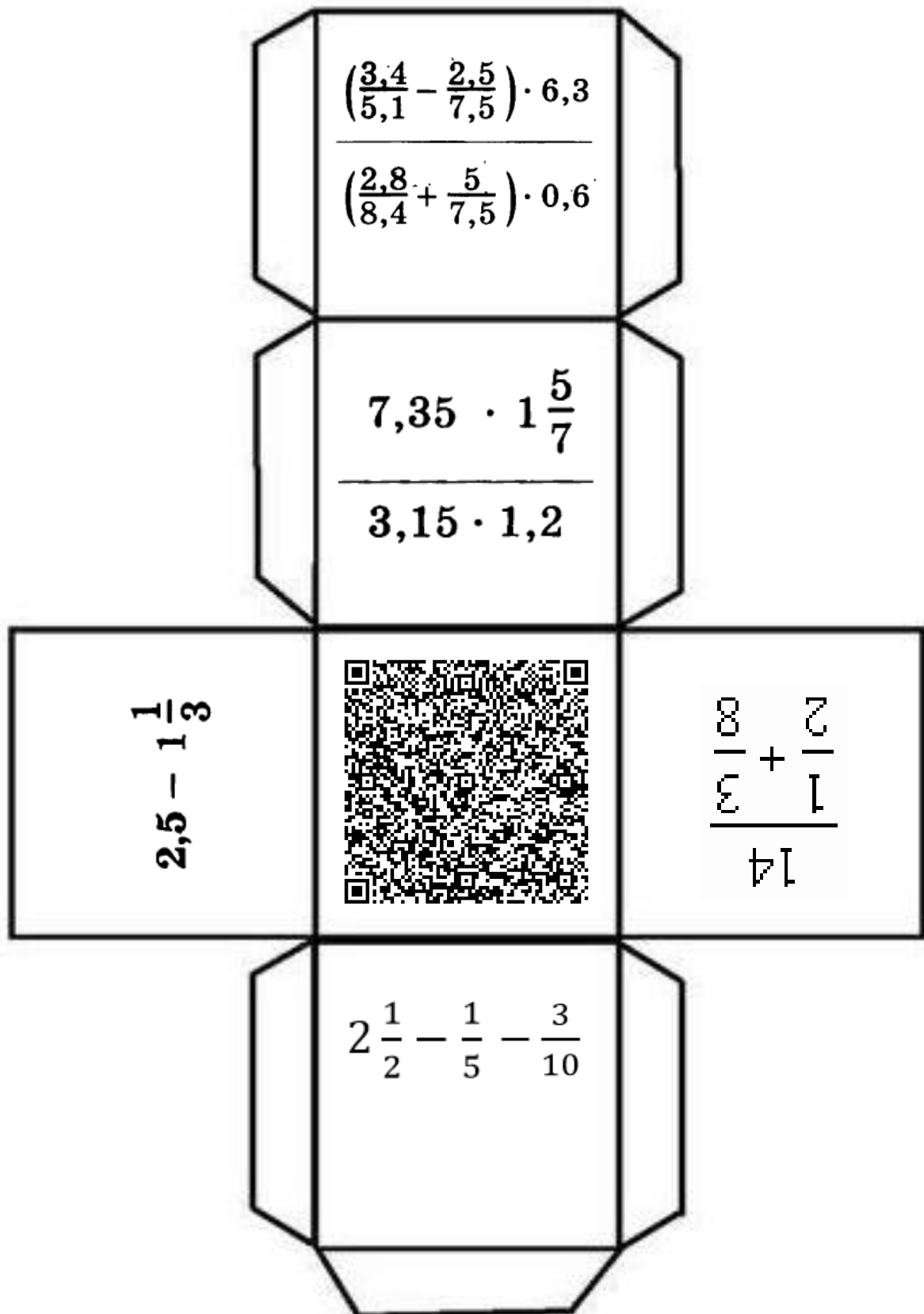


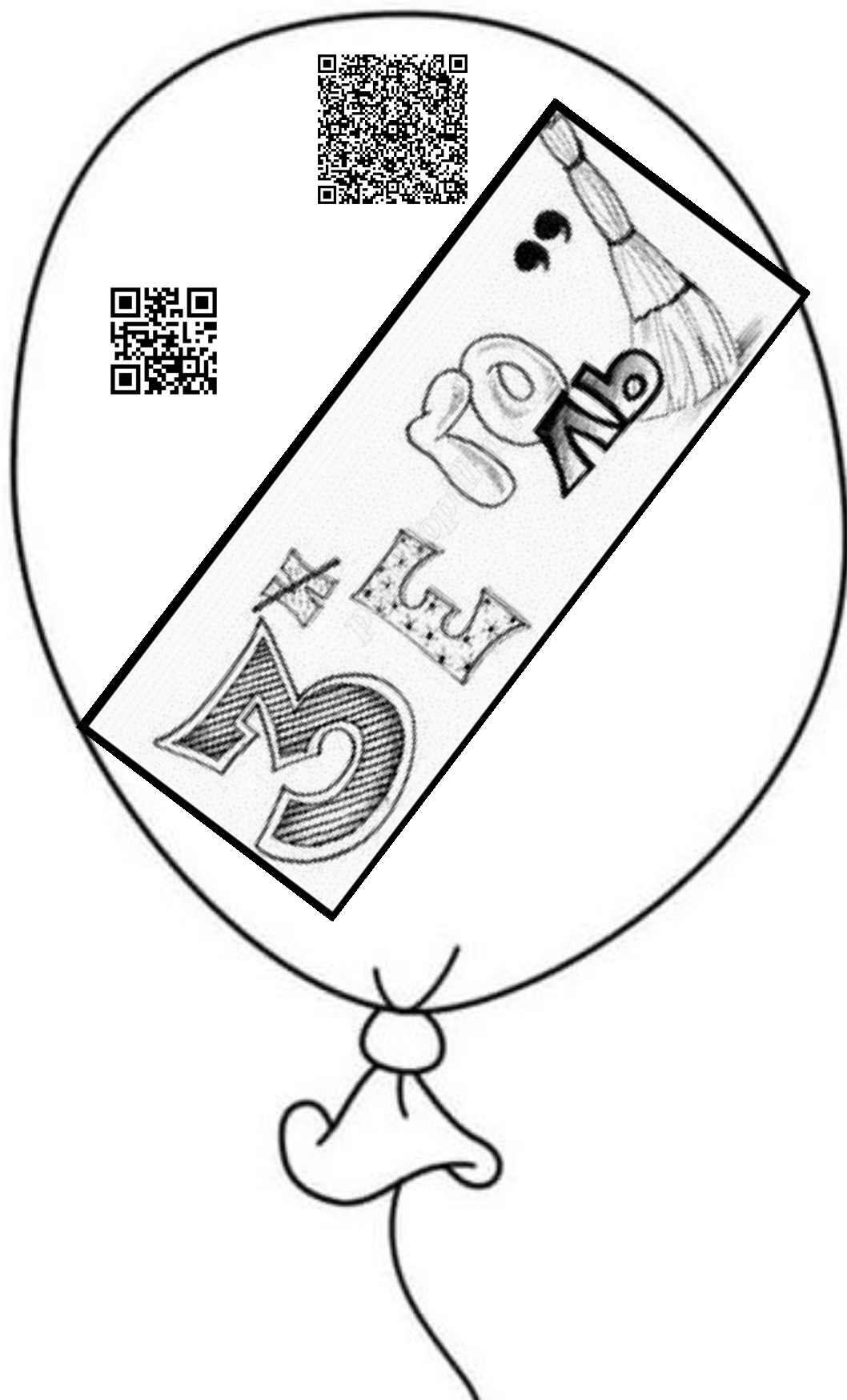


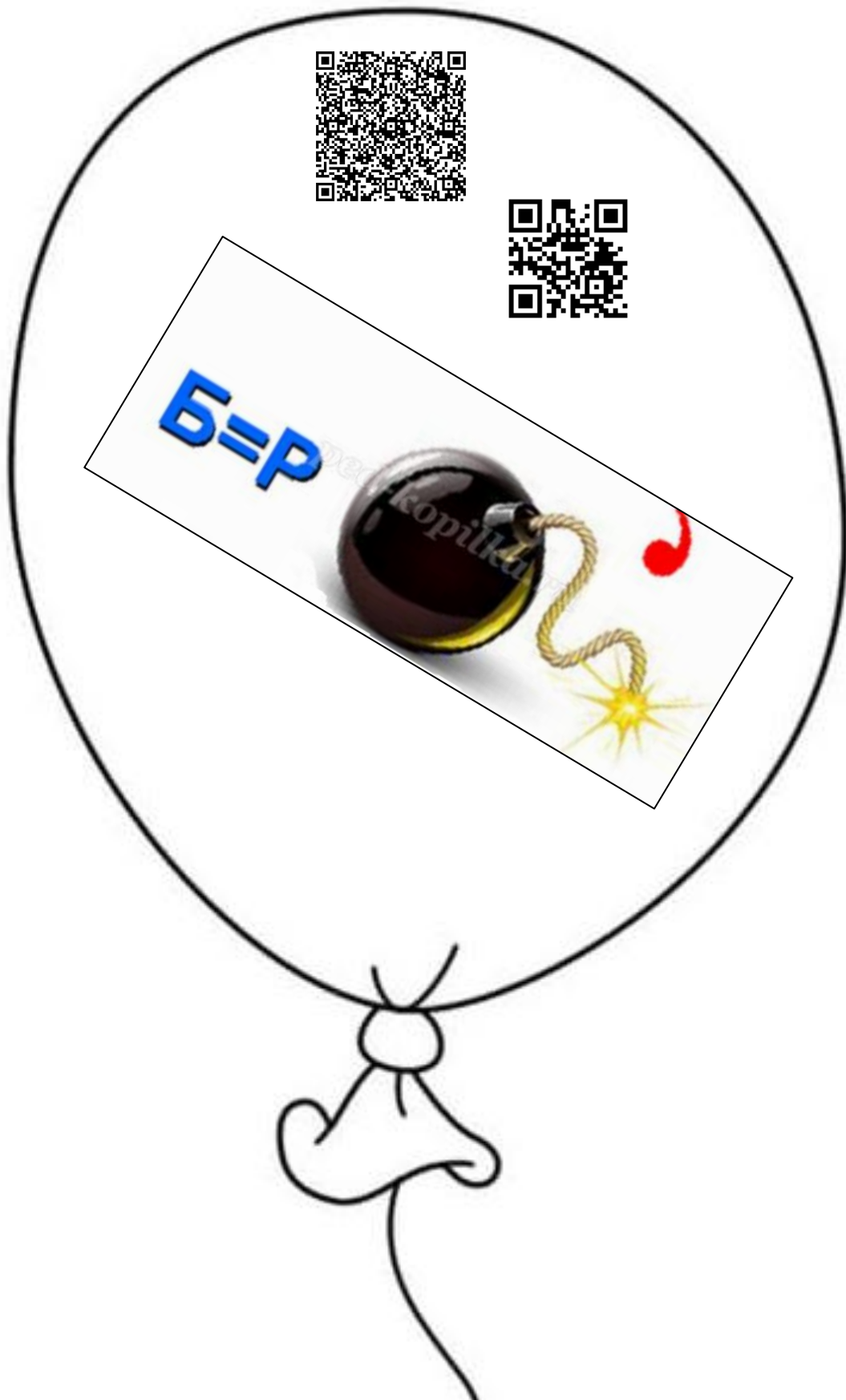














П
,
у

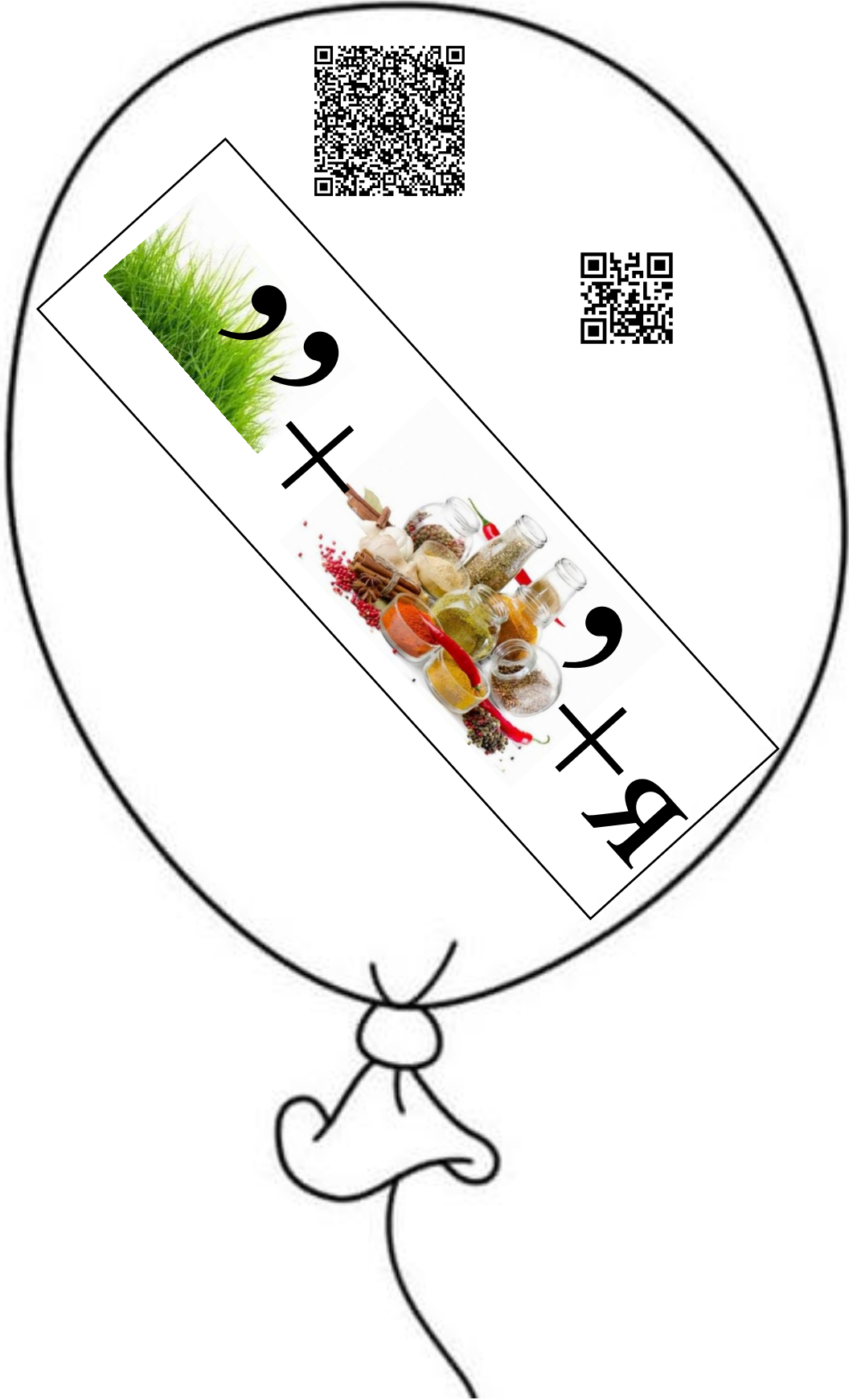


С=Г

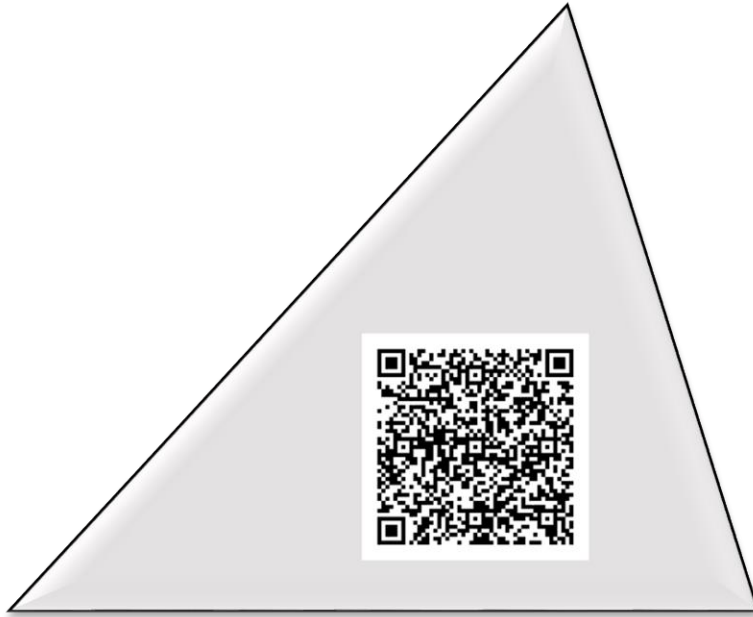
, , ,

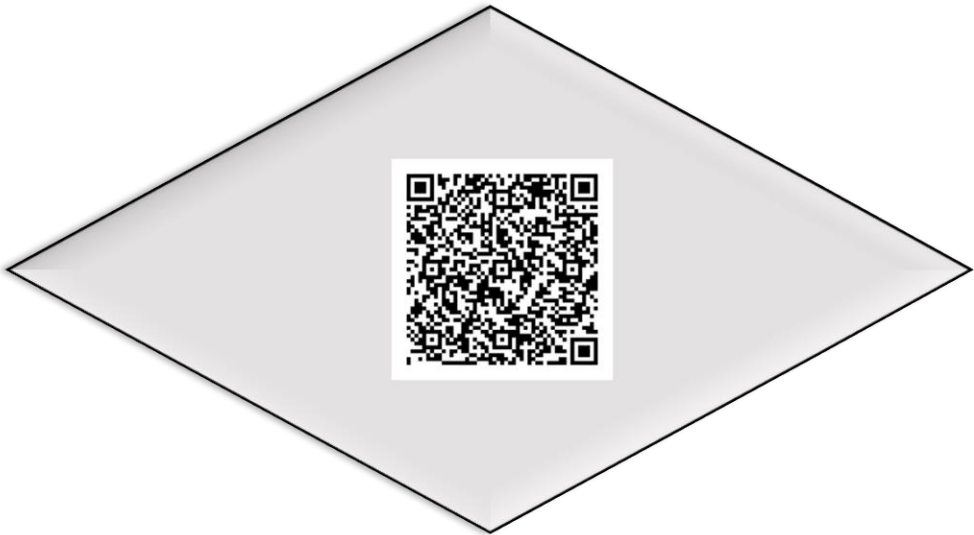
, , ,











Траектория прохождения квеста:

=====

Команда №1

Крылов И.А. «Ворона и лисица» → стол 702 → куб 21 → ТРЕУГОЛЬНИК

=====

Команда №2

Андерсен Х.К. «Снежная королева» → стол 404 → куб 89 →
→ ПРЯМОУГОЛЬНИК

=====

Команда №3

Лермонтов М.Ю. «Бородино» → стол 148 → куб 130 → РОМБ

=====

Команда №4

Тургенев И.С. «Муму» → стол 116 → куб 26 → ТРАПЕЦИЯ

=====

Команда №5

Пушкин А.С. «Сказка о царе Салтане» → стол 371 → куб 20 →
→ КВАДРАТ