

## QR-код летних приключений Квест-игра

Квест – любимый детьми формат развлечения. В оздоровительном лагере он наполняет досуг ребят яркими эмоциями, делает его насыщенным, интересным. В этом увлекательном приключении не обойтись без смекалки, логического мышления, эрудиции, а также ловкости, умения взаимодействовать с товарищами. При организации квест-игр можно широко использовать QR-коды и с их помощью оперативно предоставлять участникам всевозможную информацию. Это очень эффективный метод привлечения детей к познавательной деятельности.

*Цель игры:* развитие у детей навыков коллективного взаимодействия у детей в разновозрастном коллективе посредством игровых технологий.

*Задачи:*

- организовать полезный досуг ребят;
- способствовать сплочению коллектива;
- повышение мотивации обучающихся к познавательной деятельности;
- формирование коммуникативной компетенции, умения работать в коллективе, команде;
- развитие интеллектуальных способностей, учащихся и стимулирование их творческой инициативы.

*Участники:* разновозрастная группа детей (9-13 лет). Играют 3 команды по 5-10 человек в каждой.

*Продолжительность игры:* 60 минут.

*Оборудование:* смартфоны учащихся с приложением QR-кодов; раздаточный материал: маршрутные листы, закодированные маршруты, QR-коды заданий, бланки для станций, таблички с названиями станций.

*Подготовительная работа:* каждый из участников при входе получает жетон определенного цвета (зеленый, красный, желтый). Те, кто получили зеленые жетоны объединяются в творческую команду «Исследователи». Обладатели красных жетонов объединяются в команду «Искатели». Желтые жетоны – команда «Следопыты». Командам раздаются маршрутные листы с указанием станций.



















Квест-игра проводится на территории лагеря. Каждая станция оборудуется указателем с названием и игровыми средствами.

*Ход мероприятия:*

I. Организационное начало.

Участники игры собираются на стартовой площадке. Ведущий раздает командные бланки и закодированные маршруты, объясняет правила игры. Ребятам нужно раскодировать свой маршрут при помощи QR-сканера и пройти 6 станций в указанной последовательности. На каждой станции команды выполняют задание, которое также необходимо расшифровать. Если станция пройдена успешно, участники получают букву. Из всех собранных букв в конце игры нужно будет составить ключевое слово («ЛАГЕРЬ»). Команда, первой сделавшая это, становится победительницей.

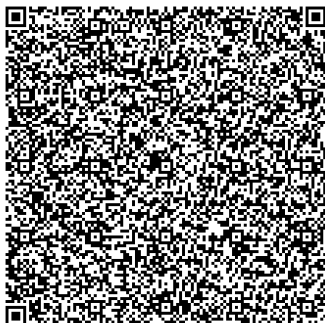
*Таблица следования команд по станциям*

I команда	II команда	III команда
		
		
		
		
		
		

## II. Основная часть.

### Станция №1 «Вопросы о Беларуси»

Задание: Вам необходимо ответить на 6 вопросов.



1. Название какого города нашей республики совпадает с названием месяца на белорусском языке? (Ответ: Червень)
2. Когда празднуется День Независимости Республики Беларусь? (Ответ: 3 июля)
3. Как белорусы называют праздник Рождества? (Ответ: Коляды)
4. Сколько областей в нашей республике? Перечислите их? (Ответ: 6: Минская, Витебская, Гродненская, Брестская, Могилевская, Гомельская)
5. Назовите имя белорусского первопечатника? (Ответ: Ф. Скорина)
6. Из каких цветов составлен государственный флаг Беларуси? (Ответ: красный, зеленый, белый)

### Станция №2 «Цифры»

Задание: Вам необходимо ответить на вопрос.



В каком порядке стоят цифры?

8 2 9 0 1 5 7 3 4 6

(ответ: цифры стоят в алфавитном порядке: 8 (восемь), 2(два) .....

### Станция №3 «Шифр»

Задание: Вам необходимо отгадать зашифрованное слово.

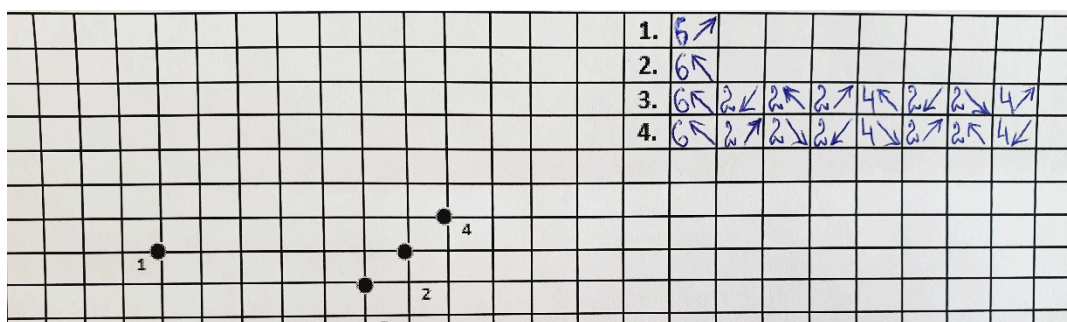


А	И	К	Е	С
Ъ	Б	О	Р	М
У	Ш	З	Л	Ь

Ответ: Беларусь.

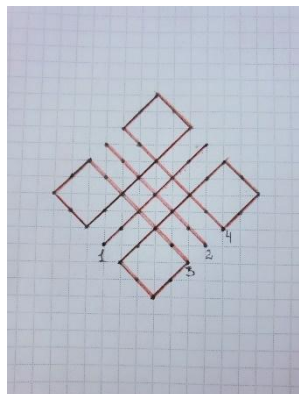
### Станция №4 «Орнамент»

Задание: Вам необходимо нарисовать элементы белорусского национального орнамента (команда получает бланк с заданием, на котором один из участников команды должен, следуя графической инструкции, нарисовать по клеточкам белорусский орнамент и раскрасить его).



Правильность выполнения задания можно посмотреть при помощи QR-код после выполнения задания.

**Ответ:**



*Символ семьи*

### **Станция №5 «Знаменитые люди Беларуси»**

Задание: Вам необходимо соединить имена и фамилии знаменитых людей.



Имена: Владимир, Дарья, Тадеуш, Василь, Франциск, Марк, Виктория, Владимир.

Фамилии: Домрачева, Быков, Ковалёнок, Мулявин, Азаренко, Шагал, Скорина, Костюшко.

**Ответ:**

Дарья Домрачева  
Владимир Мулявин  
Франциск Скорина  
Виктория Азаренко  
Марк Шагал  
Тадеуш Костюшко  
Василь Быков

Владимир Ковалёнок

### Станция №6 «Секретное донесение»

Задание: расшифровать шифровку и с помощью QR-кода узнать правильный ответ, после выполнения задания.

А •-	И ••	Р •••	Ш ----
Б -•••	Й •----	С •••	Щ ---•-
В •--	К -•-	Т -	Ъ •----•
Г ---	Л ••••	У ••-	Ы -••-
Д -••	М --	Ф ••••	Ь -••-
Е •	Н -•	Х ••••	Э •••••
Ж •••-	О ---	Ц -•••	Ю •••-
З ---•	П ••••	Ч ----	Я •••-

•-	•-	•-	---	•--	•-	
•-	---	--	•-	•-	••	•-

,

••

••	•••	•--•	---	•••	•-	•	•-	••	•
-	•-	•-	---	•--	---				

**Ответ:** пословица «Какова команда, таково и исполнение».



Заключительная часть.

Подведение итогов игры. Награждение команд почетными грамотами.

### Список используемых источников

1. Галузо, И.В., Лукомский, А.В. QR-коды в образовательной деятельности / И.В. Галузо, А.В. Лукомский // Адукацыя і выхаванне. – 2018. – №2. – с. 32-40.

### Приложение

Маршрутный лист команды \_\_\_\_\_

№	Название станции	Баллы	Штраф	Особые отметки	Подпись
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
Время финиширования:					
Общее количество баллов:					