Частное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 139 открытого акционерного общества «Российские железные дороги»

Квест – игра по QR кодам «Лаборатория – место удивительных открытий»

Конспект разработала:

Воспитатель ЧДОУ «Детский сад № 139 ОАО «РЖД»

Паныч Екатерина Сергеевна

Пермь, 2020

**Актуальность:**

*Современные дети – это дети активные, находящиеся в постоянном поиске чего – то нового, необычного, интересного. В своей работе с детьми, я активно использую работу с QR – кодами, что способствует развитию интеллектуальных, творческих способностей детей.*

**Цель:** развивать навык работы с современными гаджетами и приложениями, в форме квест – игры.

**Задачи:**

***Образовательные:***

1. Продолжать знакомство детей с использованием кодов в повседневной жизни людей;
2. Обучать детей расшифровки кодов, применять полученные знания.

***Развивающие:***

1. Развивать творческие способности, ассоциативное мышление;
2. Развивать навык работы с современными гаджетами и приложениями.

***Воспитательные:***

1. Воспитывать дружеское взаимоотношение между детьми, чувство товарищества, желание работать в команде.

**Методы и приёмы:**

Словесные

* Беседа;
* Анализ ситуаций;
* Вопросы;

Наглядные

* Компьютерная игра;
* Дидактическая игра;
* Картинки QR кода;

Практические:

* Выполнение заданий.

**Оборудование:**

Лабораторные предметы;

мультимедийный проектор с экраном;

детские планшеты;

приложение «Сканер QR кодов»;

ноутбук;

стол с песком (интерактивная песочница), где будет присыпано изображение QR – кода;

тонкие кисточки, дидактическая игра, ёмкость с водой, мешочек с атрибутами и ключом.

раздаточный материал: лист с кодом, знаки условных обозначений.

**Предварительная работа:**

Беседа о различных кодах, присутствующих в современном мире, рассматривание изображение кодов, опытно – экспериментальная деятельность с водой.

**Ожидаемый результат:**

* У детей значительно повышается мотивация к овладению новыми знаниями;
* Дети проявили заинтересованность в приобретении и закреплении знаний, с помощью интересной и актуальной для них формы;
* Развивается навык работы с современными гаджетами и приложениями, а также у детей развиваются творческие способности и ассоциативное мышление.

**Ход КВЕСТ – ИГРЫ**

В группе детского сада оборудована зона для экспериментирования под названием «ЛАБОРАТОРИЯ». Детей встречает лаборант (воспитатель в белом халате и в медицинских перчатках), проговаривает правила поведения в мини лаборатории, предлагает надеть белые халаты. Лаборант создает детям **проблемную ситуацию:** *«Ребята, профессор мне поручил очень важное задание – создать капсулу «дружбы», все что для неё необходимо лежит в нашем секретном сундуке, а сундук открыть я не могу, потому что потерял ключ».*

Детям предлагается найти ключ, а подсказками будут QR – коды.

**Дети:** Что же это такое?

**Лаборант:** QR – код – это закодированная информация, которую может расшифровать любой человек, у которого имеется сканирующие устройство)

(Предлагает детям подойти к столу, на котором разложены разные листы бумаги с различными кодами. Например, QR, штрих – код, цифровые коды и пр.)

**Лаборант:** Когда вы найдете код, вы сможете расшифровать его на нашем детском планшете через специальную программу распознавания кодов. Код подскажет нам, какое задание следует выполнять дальше.

Код № 1, зашифровано слово НОУТБУК. Дети подходят к ноутбуку, на котором включена игра.

(После игры, лаборант незаметно закрывает крышку ноутбука, на ней следующая картинка с кодом)

Код № 2, зашифровано слово ПЕСОК. Дети передвигаются по группе, подходят к интерактивной песочнице, далее выполняют работу по расчистке песка кисточками, без помощи рук, после расчистки песка, в песочнице виден следующий код.

Код № 3, зашифровано слово ВОЛШЕБНАЯ КОРОБКА. (в коробке находится дидактическая игра, цель - разложить картинки по одному признаку, например, материал (резина), что из него сделано (шина, резиновые сапоги, канцелярские резинки и др.), на одной из картинок дети находят код.

Код № 4, зашифровано слово ВОДА. (на круглом столе стоит ёмкость с водой, детям необходимо с помощью предложенных предметов (ложка, трубочка, губка, пакет и др), освободить ёмкость от воды. На дне ёмкости будет лежать код.

Код № 5, зашифровано слово КОСМИЧЕСКИЙ МЕШОК. Последнее задание квест – игры, найти в мешочке среди разных предметов и среди множества ключей, нужный ключ от сундука.

После того, как дети подберут ключ к сундуку и откроют его, они увидят наклейки веселых смайликов, этими наклейками дети обклеивают баночку с витаминами, после чего лаборант угощает детей ими и дарит каждому участнику квеста QR-код на бумажном листе, с целью расшифровки дома с родителями.

(Зашифровано: «ВАШ РЕБЁНОК ПРИНЯЛ УЧАСТИЕ В КВЕСТ – ИГРЕ «ЛАБОРАТОРИЯ – МЕСТО УДИВИТЕЛЬНЫХ ОТКРЫТИЙ» И СПРАВИЛСЯ СО ВСЕМИ ЗАДАНИЯМИ. УРА!»)