

ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННЫЙ ПРОЕКТ «МЕГАQR»

(возраст участников – 14-18 лет)

КИРЬЯНОВ А.Е.,
канд. экон. наук, директор УДОД «Новация»,
ВИНОГРАДОВА Е.Г.,
заместитель директора УДОД «Новация»,
г. Иваново

Информационная справка

Телекоммуникационный проект «Мега QR» - это муниципальная игра, основанная на использовании квест-технологии и сетевых ресурсов интернет. Система квеста – это сочетание креативного фото-кросса с технологиями кодирования QR.

Идея игры зародилась в Центре «Новация» (г. Иваново) в 2011 году. Ее авторами являются педагоги и воспитанники Центра Казарин Артем и Гурдин Владимир.

Никто из организаторов и представить не мог, что эта игра с первого раза соберет сразу 23 команды из 22 образовательных учреждений города. И этой идеей загорелись уже свыше 350 школьников города.

За 3 года проведения игр участие приняли 117 команд из образовательных учреждений города.

За 6 игр участникам были выданы: 234 маек, 36 шарфов, 63 рюкзака, 117 пакетов, 351 ручка, 117 маршрутных листов и, конечно же, 351 диплом.

В последней игре участвовали даже несколько команд из ВУЗов города.

В связи с большим потоком желающих принять участие в игре, организаторы городской игры решили провести отборочный этап в образовательных учреждениях (ОУ) города и области. В городской игре имеет право принять участие команда от того ОУ, в котором был проведен школьный этап. Образовательное учреждение имеет право выставить команду-победителя или сборную команду. ОУ должно предоставить фотоотчет о проведенном мероприятии в группе <https://vk.com/megaqr> в специально созданном альбоме или команде необходимо представить документы, подтверждающие ее победу на школьном этапе.

Введение

Что такое QR-код и как его зашифровать?

Аббревиатура QR производна от англ. quick response, что переводится как «быстрый отклик».

Основное достоинство QR-кода — это легкое распознавание этого кода сканирующим оборудованием (в том числе и фотокамерой мобильного телефона), что дает возможность использования в торговле, производстве, логистике.

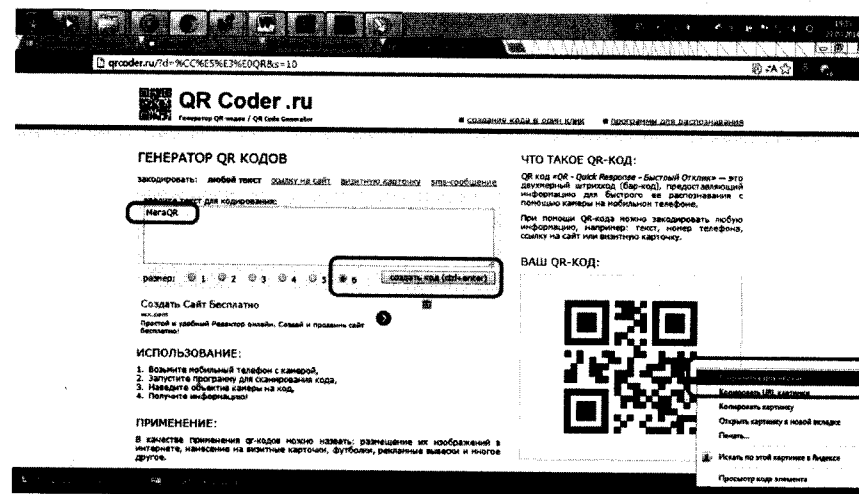


Баркод (QR код), по своему принципу работы похож на штрих код, но в нём скрыто, намного больше потенциала, чем в обычном штрих коде.

Внутри этого кода, можно спрятать множество различной информации. Если быть точнее, то туда, можно закодировать ссылку на сайт, адрес электронной почты, любую печатную информацию, да и вообще, всё то, на что хватит фантазии.

Что бы зашифровать QR код необходимо:

- пройти по одной из ссылок (<http://www.qrcodegenerator.ru/> или qrcoder.ru)
- в специальном поле ввести слово или фразу, которую нужно закодировать
- нажать кнопку создать код (генерировать)
- скопировать рисунок с кодом
- распечатать в необходимом для вас формате



Методика организации и проведения игры

Необходимо провести школьный этап игры до 25 апреля. И подать заявку на nova@ivedu.ru для участия в городской игре.

Организация игры проходит в 4 этапа:

- А. Этап подготовительный
- В. Этап консультации
- С. Этап проведения игры
- Д. Этап подведения итогов

В Конкурсе принимают участие команды, состоящие из учащихся 8-11 классов. В команде 3 участника. На усмотрение организаторов команды могут быть как смешанными, так и разделенными по классам. Для участия необходим телефон с доступом в интернет и цифровой фотоаппарат.

1. Выбрать тематику игры. Рекомендованная тематика в этом сезоне, посвященная Дню города «Историю помним и творим».



2. Придумать несколько тематических слоганов, которые будут зашифрованы в QR кодах (как зашифровать QR смотри страницу 4). Данные слоганы могут быть объединены 1 темой, или иметь разную тематику.

3. Изготовить таблички с QR кодами.

4. Выбрать места для размещения QR кодов.

Это может быть любое место на территории вашего ОУ. Следует предусмотреть, чтобы никто из команд раньше старта игры не расшифровал коды или не сорвал их.

5. Придумать задание для каждого выбранного ранее места расположения QR кода. Задание – это подсказка места расположения QR кода. Задания могут быть любыми (примеры смотрите в Приложении 1).

6. Изготовить подсказки мест.

7. Определить место или несколько мест, для организации в них пунктов сдачи фотографий и выдачи следующего задания.

Место должно быть:

- легко доступным для участников игры,
- удобным для организаторов, находящихся там,
- оснащённым компьютером (ноутбуком), наушниками, картридером, столом, парой стульев (местом для сидения).

• На компьютере должна быть заранее подготовленная папка, в которой созданы папки по количеству заданий (мест с QR кодами).

• В одном пункте должно быть 2 организатора (педагога, старшеклассника, родителя).

Один контролирует, чтоб в пункт заходили только капитаны команд, проверяет наличие заполненного маршрутного листа и ставит время прибытия команды в пункт.

Второй копирует на компьютер заранее выбранную фотографию, сделанную командой (фотография копируется в папку с номером того задания, которое выполнила команда), пишет в маршрутном листе время отбытия команды из пункта, выдает капитану подсказку следующего места расположения QR кода и его маршрутный лист.

А. Этап подготовительный

На подготовительном этапе организаторам игры необходимо:

8. Определить организаторов игры в вашем ОУ (Это люди, которые разрабатывают игру и непосредственно принимают участие в ее проведении).

Организаторы помогают вам по всем пунктам организации игры, ими могут быть как педагоги вашего ОУ, так и родители, старшеклассники.

9. Сформировать команды участников.

10. Разработать и распечатать маршрутные листы по количеству команд.



11. Маршрутный лист должен включать в себя название команды, таблицу минимум с 4 столбцами (№ задания, текст слогана, время прибытия, время отбытия) и **ОБЯЗАТЕЛЬНО** телефон организатора игры.

12. Маршрутный лист может быть изменен на усмотрение организаторов.

13. (Пример маршрутного листа смотрите в Приложении 2).

14. **Ваша игра может иметь и бонусные задания до Игры.** Они выдаются командам на консультации. Срок сдачи задания, зависит от их количества. Если заданий 1, то срок сдачи за несколько дней до игры, чтоб успеть оценить работы и выставить баллы.

15. Если заданий несколько, то сначала можно сдать одно и получить следующее, а можно выдать сразу на консультации, но установить разные сроки сдачи. Сдаваться задания могут как в электронном, так и печатном виде (на усмотрение организаторов). (Примеры заданий ДО ИГРЫ смотрите в Приложении 3).

16. **Изготовить задания ДО ИГРЫ.**

17. **Изготовить QR коды для тестирования программы.**

18. **Изготовить регистрационный лист.**

В регистрационном листе (Приложение 4) обязательно прописываются телефоны всех участников. Это необходимо для установления связи, в случае если команда задерживается при выполнении, какого либо задания, особенно это касается проведения выездных игр.

19. **Организовать консультацию,** на которой установить программу для расшифровки, попробовать ее в действии, ознакомить участников с правилами, ходом игры, маршрутными листами, выдать задания ДО ИГРЫ, провести инструктажи по ОТ при проведении мероприятий.

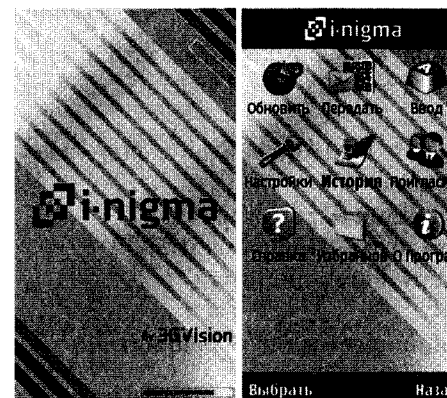
В. Этап консультация

В ходе консультации необходимо:

1. **Установить программу для расшифровки.**

Для того чтобы считать QR-код, вам прежде всего понадобится мобильный телефон со встроенной фотокамерой. Однако только камеры недостаточно – необходимо, чтобы на устройстве был установлен QR reader – специальная программа, предназначенная для расшифровки двоичных кодов. Этих программ – огромное множество, и их выбор зависит от нескольких критериев.

Прежде всего, необходимо ориентироваться на тип операционной системы, поддерживаемой Вашим устройством. Выбирая программу, способную производить считывание QR-кода, следует учитывать и модель мобильного устройства, на которое ее предстоит установить.



Программы специально разработаны для различных баз телефонов:

1) Для телефонов с базой НЕ Android, таких как БАДА, СИМ-БИАН и т.д. (слабые смартфоны) существует такая программа, как i-nigma.

Для ее установки на телефон необходимо:

- Войти в интернет с телефона
- В Адресной строке написать i-nigma.mobi
- Скачать и программа автоматически устанавливается на телефон

2) Для телефонов на базе (платформе) Android, а так же Windows Phone и IOS существует множество программ, которые можно скачать с, Windows Market, просто набрав QR код в адресной строке.

2. **Попробовать ее в действии.**

Когда программа установлена, можно осуществлять чтение QR-кода. Процесс этот не представляет сложности даже для того, кто делает это в первый раз – необходимо лишь соблюсти пошаговую инструкцию:

- Запустите программу, при помощи которой планируется распознать QR-код.

- Дождитесь активации фотокамеры вашего мобильного устройства.

- Наведите фотокамеру на QR-код. При этом соблюдайте одно из важных условий: если двоичный код небольшой, камера должна находиться на расстоянии 15 см от него.

- Отрегулируйте размер и четкость изображения на экране. Для этого используйте цифровой зум, которым оснащены все современные фотокамеры в мобильных устройствах. После регулировки изображения QR-код должен



находиться по центру экрана и иметь четкие очертания.

- Ожидайте. Проанализировав QR-код, «ридер» самостоятельно выдаст вам информацию о его содержимом. Если этого не произошло, нажмите на кнопку Snapshot, чтобы произвести активацию сканера.

- Если ничего не изменилось, повторите попытку, при помощи зума поменяв расстояние до сканируемого QR-кода.

3. Ознакомить участников с правилами. (Приложение 5)

4. Ознакомить участников с ходом игры. (Приложение 6)

5. Ознакомить участников с маршрутными листами.

6. Выдать задания ДО ИГРЫ.

7. Провести инструктажи по ОТ при проведении мероприятий.

С. Этап проведения игры

Для проведения игры необходимо:

1. Установить QR коды в ранее определенных вами местах.

Следует предусмотреть, чтобы никто из команд раньше старта игры не расшифровал коды или не сорвал их.

2. Проконтролировать готовность пунктов приема к игре.

3. Собрать участников в ранее обговоренном месте старта игры.

4. Проверить у команд участников наличие телефонов с программой и фотоаппаратов с переходником для сброса фотографий.

5. Выдать маршрутные листы, ручки и подсказку 1-го места расположения QR кода капитанам.

6. Дать старт игре.

7. Участники выполняют задания, согласно правилам (Приложение 5) и ходу игры (Приложение 6).

8. Игра считается завершённой, когда последняя команда сдает маршрутный лист со всеми выполненными заданиями, либо по истечению времени игры, определенного организаторами.

Д. Этап подведения итогов

Для подведения итогов необходимо:

1. Оценивать выполненные задания могут как организаторы, так и специально созданное жюри (на усмотрение организаторов)

2. Оценить выполненные участниками игры задания по критериям. (Приложение 7)

3. Согласно этим критериям вы можете определить победителя в каждой номинации (за каждый слоган).

4. Подсчитать время, затраченное каждой командой на выполнение заданий игры.

Для этого нужно суммировать все время пребывания на пунктах приема

фотографий.

Из времени завершения игры вычесть время старта игры.

Из полученного результата вычесть сумму пребывания на пунктах приема фотографий.

Та команда, которая меньше всего затратила времени на игру, получает 10 баллов.

2-я команда – 8 баллов.

3-я команда – 6 баллов.

Все остальные команды получают по 4 балла если на финиш они пришли со всеми выполненными заданиями.

5. Абсолютный победитель игры определяется по сумме баллов за выполненные задания и за бонусные баллы за финальное время.

6. Изготовить дипломы за участие и победителям игры (Приложение 8)

7. Закупить призы победителям.

8. Награждение победителей проводится в любой удобной для вас форме и в любое удобное для вас время.

Приложение 1

Задания могут быть:

- **Словестными загадками в виде исторических фактов.**

Например, чтобы загадать пл. Победы мы использовали следующую информацию:

Когда-то в этом месте проходила Георгиевская улица города Иванова-Вознесенска...

Площадь носила название Лесная до 1950 года...

Памятная стела была возведена за три недели и из недорогих материалов...

В 2007 году на площади рядом с памятником началось строительство храма, которое завершилось в 2012 году...

- **Фото.**

Например, для загадки Художественного музея мы использовали изображение мумии.

- **Фото старого города.**

Мы брали фотографии старого Иванова, и задача детей была найти это место в городе.

- **Видео и аудио файлы.**

Например, для загадки карусели на пл. Пушкина мы использовали фрагмент мультфильма «Карусель» или для загадки памятника Гармони у ТРК «Серебряный город» мы давали прослушать аудио запись гармонии.

- **Загадка-предмет.**



Например, для загадки Музея ситца мы раздавали детям кусочки ситцевого полотна.

• **Ребусы.**

Например, отзеркаленные буквы, это когда верхняя половина букв отражается на нижнюю, закрывая её (Пример 1)

Или зашифрованный код. Для этого используется мобильный телефон с клавиатурой, и считается сколько раз нужно нажать по той или иной клавише (1-е числа в ребусе) чтоб телефон выдал нужную нам букву. В результате получается загаданное нами место или аббревиатура. (Пример 2)

Пример 1

Пример 2

• **Мастематические загадки.**

Например, однажды Железный человек решил врагов своих истребить. Было у него три злейших врага. У Гидры было в 2 раза меньше голов, чем у Медузы Горгоны, а у Горгоны — в 2 раза меньше, чем у Дракона. Всего голов было — 21. И сколько же голов было у персонажей до битвы с Железным человеком?

Ответ будет являться номером дома, или чем либо по вашему усмотрению.



Городская игра
«МЕГАQR»

Маршрутный
лист

Название

	текст задания	время прибытия	время отбытия
Задание 1			
Задание 2			
Задание 3			
Задание 4			
Задание 5			
Задание 6			
Задание 7			

Приложение 3

Задания «До игры» могут быть любыми на ваше усмотрение.

Мы использовали такие задания:

• Визитная карточка команды.

Фотография всех членов команды вместе с педагогом в стиле названия команды.

• **Фото старого города.** На консультации каждой команде выдавалось несколько фотографий старого города Иваново. Необходимо найти эти места в городе, сделать несколько фотографий – соединение старого города с новым.

• **Freezelighte.** Это Рисование светом. В тёмном помещении фотоаппарат размещается на штативе. Устанавливается длительная выдержка, и в поле зрения фотоаппарата фонарями «рисуются» объекты или узоры.

Инструменты освещения – бытовые фонари (светодиодные и с галогеновой лампой).

• Рисуем реальность.

Задача команд сделать фотографию с «дорисованной реальностью».

Приложение 4

Регистрационный лист должен содержать

№	ФИО участника	Название команды	Класс	Телефон	Подпись
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					

На усмотрение организаторов могут добавляться колонки.

Приложение 5

Пример Правил городской игры «МегаQR»

Организаторы могут менять правила по своему усмотрению.

Правила, выделенные жирным шрифтом, не подлежат изменению.

Правила:

1. Команды двигаются по городу, выполняя задания.

На выполнение 1 задания – 40 минут, если вы не успеваете его выпол-

нить и в других экстренных ситуациях звоните по телефону, указанному на маршрутном листе.

2. Всего предстоит выполнить 6 заданий, следовательно, должно быть сделано 6 фотографий.

В игре будет 1 абсолютный победитель, которого определит жюри.

Им станет команда, набравшая наибольшее количество баллов за все фотографии (оценивается: соответствие теме задания, креативность), плюс бонусные баллы.

3. 19 октября (пятница) капитан команды получает смс о месте старта.

19 октября в 9.30 команды собираются в установленном месте – регистрация команд.

4. Регистрация команды происходит при наличии:

- Только 3 участников команды и педагога (или волонтера),
- заряженных телефонов с установленной программой,
- фотоаппарата с переходником или флешкартой.

5. При регистрации команда получает:

- Маршрутный лист с картой и адресами офисов «Мегафон»

6. 10.00 СТАРТ. На старте капитану команды сообщается место расположения первого QR- кода. И команда передвигается в данное место, находит там QR- код. Он может располагаться везде.

7. Расшифровывает QR- код с помощью программы, установленной на телефон участникам команд, и получает задание, которое является темой фотографии.

8. Далее необходимо сделать фотографию на заданную тему.

Задание выполняется с помощью фотоаппарата, а не телефона!

9. Выбранный снимок приносят в ближайший пункт Мегафон (адреса на маршрутном листе).

10. В пункте находится сотрудник ЦДТТ «Новация», который скидывает выбранное фото на компьютер и размещает его в группе vkontakte.

11. К сотруднику подходит только капитан команды с маршрутным листом и фотоаппаратом с переходником.

12. Капитану команды выдается подсказка места расположения следующего QR- кода, команда разгадывает место, двигается к месту расположения, находит QR- код.

13. В коде зашифровано следующее задание, выполнив которое, команда снова направляется в пункт Мегафон. И так 6 заданий.

14. Внимание!!! Последнее 6 выполненное задание команды приносят в только центральный офис компании «Мегафон».

15. Задания выполняются по порядку.

16. С каждой командой обязательно передвигается или педагог или волонтер.

17. Система бонусов:

- За визитную карточку, размещенную в группе «МегаQR» vkontakte - 3 балла;
- За выполнение бонусного задания «История одного яблока» команда получает от 5 до 10 баллов;
- За выполнение бонусного задания рисуем реальность «Маска» - 3 балла;
- За Финальное время:
 - 10 баллов получает первая команда, сдавшая в главный офис «Мегафон» маршрутный лист и выполнившая все задания без штрафов;
 - Вторая команда – 8 баллов;
 - Третья – 6 баллов;
 - Остальные команды по 4 балла при условии выполнения всех заданий.

Приложение 6

Ход игры:

1. Команда в месте сбора получает подсказку места расположения 1-го QR кода.
2. Команда разгадывает место расположения QR кода и бежит туда.
3. На месте расположения QR кода команда находит код, расшифровывает его с помощью, установленной в телефоне программы.
4. Расшифрованный командой слоган является темой для фотографии.
5. Команда делает фотографию на эту тему.
6. Участники приносят фотографию в пункты приема информации (Торговые точки «Мегафон»).
7. Сдав задание, команда получает подсказку следующего места расположения QR-кода.

Таким образом, команда выполняет несколько заданий (Количество устанавливают организаторы).

Приложение 7

Выполненные каждой командой фотографии оцениваются по следующим критериям (каждая фотография отдельно)

Критерии	Баллы	Расшифровка баллов	
соответствие заданию	2	1 - не соответствует	2 - соответствует
креативный замысел	5	5-ти бальная система	
реализация замысла	3	1 - не реализован	2 - не полностью

Каждый из членов жюри заполняет следующую таблицу

№ задания Название команды	1	2	3	4	5	6	7	Итого
Название команды	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы
Название команды	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы
Название команды	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы
Название команды	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы
Название команды	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы
Название команды	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы
Название команды	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы
Название команды	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы
Название команды	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы
Название команды	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы	баллы

Баллы всех жюри за все фотографии команды суммируются.

Если у вас возникли вопросы, сотрудники нашего Центра всегда ответят на них.

Контакты

Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования детей Центр детского технического творчества «Новация», Иваново, Типографская, 25 /55

Телефон: (4932) 29 22 76, e-mail: nova@ivedu.ru, сайт: новация37.рф