«Быстрый отклик» как инструмент в работе с детьми и родителями

Каждый из нас с настоящее время сталкивается в тех или иных условиях с двухмерным штрихкодом, который предоставляет информацию для быстрого ее распознавания с помощью камеры на мобильном телефоне.

QR код «QR - Quick Response - Быстрый Отклик» - прекрасный инструмент, когда педагогам в современных условиях необходимо все активней использовать интерактивные технологии в образовании.

При помощи QR-кода в нашей работе можно закодировать любую информацию. Для родителей это может быть текст с методическими рекомендациями и памятками по вопросам воспитания, обучения и развития детей, ссылки на анкеты, опросники, образовательные порталы для детей и родителей, презентации и видеоролики, отражающие жизнь в детском саду, группе и многое другое.

Возможности использования QR-кода в работе с детьми позволяет педагогу всегда находиться в активном поиске новых решений воспитательных и образовательных задач, легко формировать знания и умения детей, необходимые для жизни, решения практических задач и безопасной деятельности в современной социальной и технологической среде мегаполиса.

Использование QR-кода в образовательном процессе с дошкольниками разнообразно: «Загадка дня» - «Чем мы сегодня будем заниматься?» (утренний круг); сюрпризный момент; познавательный или мотивирующий элемент деятельности (игровой, образовательной, проектной и т. д.); организация предметно-развивающего пространства; дистанционное образование.

Игра с QR-кодом при условии активной позиции ребенка вызывает неподдельный интерес у детей. А когда в игру включаются родители, чудодейственное средство возвращает их в детство) и превращает в настоящего друга-помощника для своего ребенка. Волшебным образом семейные узы крепнут и все счастливы!

Предлагаем вам сценарий игры, которую можно провести с детьми младшего дошкольного возраста в условиях воспитания и развития детей в семье в период долгого пребывания в домашних условиях по причине болезни, неблагоприятных погодных условий или в период каникулярных и выходных дней.

**Квест-игра для детей 3-5 лет и их родителей**

**«Помоги Ослику найти свой хвостик»**

**Цель:** Развитие познавательных способностей детей в процессе игры и формирование самостоятельности и инициативы в различных видах деятельности.

**Правила игры:**

Дети и родители получают QR-код - мотивирующий элемент предстоящей деятельности, в котором закодирована проблемная ситуация. Чтобы ее разрешить, необходимо последовательно выполнить задания, которые в свою очередь также зашифрованы посредством QR-кода.

Каждое выполненное задание фиксируется (фото, видео) и отправляется воспитателю. При условии выполненного задания дети и родители получают следующий QR-код, в котором зашифровано новое задание. И так шаг за шагом дети и родители приходят к итогу игры – хвостик найден!

**Рекомендации родителям по проведению игры**

**Предварительная работа:**

1. Разучивание стихотворения на тему личной гигиены.
2. Подготовить пазлы, мяч, цветные карандаши (восковые мелки).
3. Знакомство детей с QR-кодом можно начать с познавательного мультфильма «Фиксики» - Штрих-код (<https://www.youtube.com/watch?v=M79-vcAsQ6c>)
4. Скачать QR-ридер.

**Настрой на игру:**

1. Вспомнить вместе с ребенком понятие «QR-код»: где можем увидеть? Что в нем закодировано?
2. Настроить ребенка на предстоящую деятельность, подвести к сюрпризному моменту:

«Нам с тобой на почту прислали QR-код! Интересно, что там зашифровано?»

**Содержание:**

|  |  |
| --- | --- |
| **QR-код – 1 – Проблемная ситуация**  **Ослик**:  *Утром я решил умыться*  *Свежей, утренней водицей.*  *В отраженье увидал,*  *Боже мой! Мой хвост пропал!*  **Винипух:**  *Ослик целый день страдает,*  *Умываться не желает…*  *Что же делать, что же делать…*  *Давайте вместе поможем Ослику найти хвостик!*  **Пятачок:** *Я не против! Но ты кое-что забыл?*  **Винипух:** *Что же? Ах да!*  *Ребята, расскажите Ослику, как важно следить за чистотой.*  Задача: рассказать стихотворение на тему личной гигиены. |  |
| **QR-код – 2 – ЗАДАНИЕ 2 - Игра «Сложи пазлы»**  **Сова**:  *Чтоб подсказку получить,*  *Надо пазлы всем сложить*  *Пойду тоже соберу.*  Задача: собрать пазлы. | C:\Users\user\Downloads\1c971640595020.png |
| **QR-код – 3 – ЗАДАНИЕ 3 - Игра с мячом «Далеко-близко»**  **Винипух:**  *Погоди! Пазлы ребята сложили.*  Что же делать дальше?  **Пятачок**:  *Я, кажется, знаю!*  *Мяч поможет дать ответ,*  *Далеко ли хвост иль нет.*  Задача игры. Закрепляем понятие «близко, далеко, маленький, большой»; ориентируемся в пространстве, удовлетворяем потребность в двигательной активности.  Пособия. Маленький и большой мячи.  Ход игры. Взрослый берет два мяча разной величины и прокатывает по полу один далеко, другой ближе. Спрашивает у ребенка, какой из мячей укатился далеко и какой близко. Потом предлагает ребенку самостоятельно выполнить бросок по инструкции: прокати маленький мяч близко, а большой далеко и т.д. | C:\Users\user\Downloads\1c971640595073.png |
| 1. **QR-код – 4 – ЗАДАНИЕ 4 - Рисование «Хвостик ослика»**   Сова: *Карандаш нам путь укажет,*  *Где же хвостик нам подскажет.*  *Нарисует хвост ослиный,*  *Не короткий и не длинный.*  *Ослик будет очень рад*  *Получить хвост от ребят!*  Задача: нарисовать хвостик ослику. | C:\Users\user\Downloads\1c971640595125.png |
| **1. QR-код – 5 – ИТОГ**  Хвостик найден! Радостный ослик танцует со своими друзьями. | http://qrcoder.ru/code/?https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3DJVUSCn8k7rQ&4&0 |