**Муниципальное бюджетное учреждение**

**дополнительного образования**

**«Дворец детского (юношеского) творчества»**

**Лысьвенский городской округ**

**Пермский край**

**Методическая разработка**

**«QR -Квест «Код да Винчи»**

 **Авторы:**

**педагоги – организаторы**

 **О.Н. Рязанова,**

**Т.О. Клабукова**

**30.03.2018**

**Аннотация.**

Анализируя воспитательную работу с кружковцами дворца и ориентируясь на современное развитие подрастающего поколения, совершенно очевидно, что для творческого взаимодействия, вовлечения детей во внеурочную деятельность важен поиск интересных и действенных форм сотрудничества. Таким образом, требуются новые интерактивные методы и формы, образовательные технологии, обеспечивающие скорость преобразований и отвечающие на запросы современного и будущего общества. Поэтому была выбрана новая форма игры для воспитанников старшего звена - QR Квест.

QR Квест **-** это развлекательная игра для команд. Для достижения главной цели участникам необходимо сначала выполнить несколько второстепенных заданий, выполнение этих подзадач может сводиться к выполнению под-подзадачам и т.д. По ходу действия от игроков чаще всего требуется работать в команде, решать логические и профессиональные задачи и применять ловкость в условиях дефицита времени.

Предложенный материал может быть реализован на любой территории, в помещении школы, клубе, на улице, спортивной площадке, в летнем лагере. Необходимо будет только адаптировать задания для условий той или иной территории.

**Описание мероприятия**.

По Дворцу развешаны QR-коды с зашифрованными заданиями. Участники знакомятся с интересными фактами об известных картинах мира, края, города. Последняя картина состоит из QR кодов. Командам выдается путеводитель, в котором указано местоположение QR кодов. Расшифровывая каждый QR код, команда фиксирует то, что необходимо изобразить на ватмане. В итоге у каждой команды получается своя картина. Побеждает тот, кто быстрее разгадает зашифрованную картину и художника. В игре могут принять участие все учащиеся старшего звена.

**Цель:** создать условия для активного вовлечения учащихся Дворца во внеурочную деятельность. Вызвать интерес и эмоциональный отклик к изобразительному искусству посредством квест игры.

**Задачи:**

* способствовать развитию мышления, логики, познавательной активности,
* совершенствование навыков групповой работы,
* расширение знаний об изобразительном искусстве,
* применение мобильных устройств учащихся в воспитательном и образовательном процессах,
* воспитание культуры использования ПК и гаджетов.

**Виды детской деятельности**:

* двигательная,
* игровая,
* коммуникативная,
* изобразительная,
* познавательно-исследовательская.

**Участники квест – игры:**

* К участию в квест - игре приглашаются команды МБУДО «ДД(Ю)Т»
* Состав команды до 10 человек, возраст от 14 до 16 лет.

**Оснащение и оборудование мероприятия:**

* Звуковая аппаратура
* Мультимедийный проектор, компьютер, экран
* мобильные телефоны с выходом в Интернет и программами для чтения QR-кодов.
* Презентация игры
* Путевые листы
* карточки с QR-кодами,
* ватманы и фломастеры
* В заключении квеста команды получают сертификаты участников.

**Используемые источники для информации:** Интернет ресурсы

**В разработке представлены**:

* Сценарий квест игры
* Презентация игры
* Приложения (приглашение на квест, путевые листы, QR-коды, сертификаты.)
* Фотоматериал

**Сценарий квест-игры «Код да Винчи»**

**I. часть игры - Завязка.**

Сбор команд в белом фойе. На экране картинная галерея.

**Экскурсовод**: добрый день, дорогие друзья. Я рада приветствовать вас на открытии нашего виртуального музея. Только сегодня и только у нас вы сможете увидеть лучшие шедевры живописи. Ой, я так волнуюсь, перед встречей с этими знаменитыми творениями, ну не будем тянуть время, и прямо сейчас отправимся по залам нашего музея.

**Презентация**

1. И первой пред нашим взором предстаёт самая загадочная картина «**МО́НА** **ЛИ́ЗА**», она же «Джоко́нда» кисти Леонардо да Винчи Кто знает где находится эта картина? (Франция, Париж, Лувр).

Это легендарное творение, написанное в 1505 году, до сих пор остается самым популярным произведением искусства.  Ведь картина поистине неиссякаемый источник интересных фактов. Вот некоторые из них:

Секрет Моны Лизы кроется в её улыбке. Если смотреть на портрет в целом, то, кажется, что женщина улыбается. Однако если опустить взгляд ниже, убрав её глаза из поля зрения, иллюзия улыбки пропадает.

навсегда осталась загадкой и Личность человека на картине. Считается, что здесь изображена Лиза Герардини, жена Франческо дель Джоконда — флорентийского торговца шелками. Правда, существуют и более экзотические версии. По одной из них «Мона Лиза» — это мать Леонардо Катерина, по другой — это автопортрет художника в женской ипостаси, а по третьей — это Салаи, ученик Леонардо, облаченный в женское платье.

В глазах Моны Лизы спрятаны крошечные цифры и буквы, которые невооруженным глазом заметить навряд ли удастся. Исследователи предполагают, что это инициалы Леонардо да Винчи и год создания картины.

Да…об этом шедевре можно говорить часами. Но давайте продолжим нашу экскурсию.

2. Перед вами одна из самых дорогих картин **Пабло Пикассо** **«Дора Маарт с кошкой».** Предметом этой культовой картины 1941 года стала сюрреалистический фотограф Дора Маар, Работа изображает Дору, сидящую в кресле, в то время, как маленький черный кот стоит за ее спиной. Картина демонстрирует блестящее использование Пикассо смелых и ярких цветов, а также стиль кубизма. Гордая Дора Маар с кошкой, ушла в частную коллекцию с аукциона Сотбис в мае 2006 за 95 млн. 200 тыс. долларов.

3. А у нас очередной шедевр. ИзТретьяковской галереи одна из самых обсуждаемых и самых известных картин в русском искусстве **«Чёрный квадрат» Казимира Малевича**. Уже 100 лет прошло с момента ее написания, а споры и бурные дискуссии не прекращаются. Для кого-то «Черный квадрат» — это прямоугольная трапеция, а для кого-то — это глубокое философское послание, которое зашифровал великий художник. Точно так же, глядя на кусочек неба в квадрате форточки, каждый думает о своем. А о чем подумалось вам глядя на это произведение? Пока вы размышляете, идём дальше.

4. Название следующей композиции, пожалуй, знают все — «**Утpо в сосновом лесу»**. На ней изображены медведи, которые кажутся живыми. Работа написано настолько реалистично, что по качеству напоминает фото. Медвежата выглядят очень xорошенькими и вызывают у смотрящих чувство умиления.

Эта Картина русских художников Ивана Шишкина и Константина Савицкого. Да, да у этой картины изначально было два автора: Шишкин создавал пейзаж, а вот медвежат - другой художник, специалист по зверям, Константин Савицкий.

Но коллекционер Павел Третьяков посчитал работу Шишкина более обширной и стер имя второго художника, так что автором картины часто указывается один Шишкин.

Это произведение по сей день бережно хранят в Третьяковской галерее.

5. Если вы подумали, что перед вами картина Айвазовского, то на половину вы правы. Потому что это картина Лысьвенского Айвазовского - **Виктора Александровича Решанова.** Проживший всю свою жизнь в нашем городе, он написал не один десяток картин свидом моря, в которое влюбился с первого взгляда, во время службы в армии. Смотришь на его картины и поражаешься многообразию сюжетов о морской стихии, о бороздящих водные просторы древних фрегатах, флотилий и эскадр. Его картины, словно живые, кажется что вот, вот ты услышишь шум морского прибоя, почувствуешь солёный запах волн, а вдалеке увидишь паруса.

6. Картина QR-кодом

**Посетитель: а это что за очередной Код да Винчи?**

**Экскурсовод:** а это еще одна известная картина, тайну которой мы предлагаем вам сегодня разгадать. Давайте рассмотрим её: за каждым QR кодом – находится часть картины. Разгадывая коды, вы узнаете объекты, которые изображены на картине. После того как вы собрали все объекты, вы вновь возвращаетесь к нам, получаете холст и пытаетесь из ваших разгаданных предметов воссоздать картину. Разобраться, где найти коды, вам помогут наши подсказки (маршрутный лист).

Если в процессе игры у вас возникнут вопросы, вам понадобиться помощь вы всегда можете обратиться к нам, но в обмен на какое-либо задание! На всё про всё у вас 1,5 часа! Удачи!

**II. часть игры – нахождение и разгадывание QR кодов**

**III. часть игры – воссоздание картины по найденным кодам.**

*(участникам игры выдаются ватманы, маркеры, краски и они рисуют создают картину из отгаданных фрагментов. )*

**Экскурсовод**: Дорогие друзья, давайте посмотрим, что у вас получилось. Представьте нам свои шедевры.

*(представление картин)*

Молодцы! Замечательные работы. Пришло время узнать зашифрованную картину – эта Картина Алексея Саврасова «Грачи прилетели» (созданная в [1871 году](https://ru.wikipedia.org/wiki/1871_%D0%B3%D0%BE%D0%B4)).

Это полотно считается самым известным произведением Саврасова. Признана одной из вершин русского пейзажа, часто ее называют символом России. Хранится в [Государственной Третьяковской галерее](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%BE%D1%81%D1%83%D0%B4%D0%B0%D1%80%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%A2%D1%80%D0%B5%D1%82%D1%8C%D1%8F%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F_%D0%B3%D0%B0%D0%BB%D0%B5%D1%80%D0%B5%D1%8F).

**IV. Вручение сертификатов за участие в игре.**

**Экскурсовод:**

Как скучна и неинтересна была бы жизнь без искусства! Сколько эмоций и чувств дарит нам оно! Искусство учит нас созерцать красоту и получать от этого великое удовольствие.

Так что цените прекрасное, люди!
Может тогда мир добрее и будет?
Всё это важно и необходимо.
Не пропустите свою сказку мимо!

**Приложение №1**

**Задания в QR - кодах**

1. Один из символов праздника Пасхи. (верба)
2. Озеро, водохранилище, пруд, море, река – всё это одним словом…. (водоём)
3. Вы знакомы с антонимами? Тогда дерзайте! - «Земля без кочек» (небо с облаками)
4. Ребус (пять берёз)
5. С буквой «Г» - лечу

И с буквой «В» - лечу. На вашей картине с буквой «Г» их много. (грачи)

1. На удмуртском языке это пишется так: «тылобурдо каръёс», на татарском «кош оясы» на французском - «un nid d'oiseau», на английском - «bird's nest», а на русском это?... (птичьи гнёзда)
2. Весенний … «Бел, как вата, Мягок, как шерсть, Лёгок, как перо» (весенний снег).

**Приложение №2**

**В поисках QR-кода**

**(маршрутный лист с ответами для организаторов игры)**

1. Вряд ли найдется человек на планете, которому не знакомо имя Пабло Пикассо. Но не все знают, что его полное имя гораздо длиннее. Какое количество слов в полном имени художника? Код на двери кабинета с этой цифрой! (каб. №23)
2. В истории изобразительного искусства, встречается как минимум 8 художников с этой Фамилией. Этой же Фамилией названа одна из улиц нашего города. Во Дворце работает однофамилец этих известных личностей, найдите его? (Сергеева)
3. Если на картине горы и река,

Поле, небо синее,

В небе облака,

Снежные равнины,

Край родимый наш.

Природа на картине называется (пейзаж). В нашем Дворце есть «это» размером 527 см х 243 см. (буфет)

1. Где во Дворце встречается это изречение «ПЛОДОВ ПРИНОСЯТ ВСЕХ ВОСПИТАНИЕ ХОРОШЕЕ ИЗ НАИЛУЧШИЕ» (сова)
2. Этот человек точно знает, где вы сейчас находитесь. Без этих людей не обходится ни одна галерея. (Охрана)
3. Они бывают: щетинные, круглые, плоские. Делаются из волосков белки, египетского мангуста и козьего волоса. Найдите изображение данного предмета. (Кисть - Шторка 3 этаж)
4. Из этой «Картинной галереи» мы узнаем, о событиях, происходящих в нашем Дворце. (Стенд зеленый)