**Как использовать QR-коды в образовательной деятельности**

1. Создать QR-коды со ссылками, ведущими на мультимедийные источники и ресурсы, необходимые ученикам.
2. На карте компактно поместить информацию о культуре и истории отдельных мест, ссылки на статьи об объекте или территории.
3. Создать визитную карточку кабинета. У двери можно повесить простой лист с QR-кодом, ведущим на видеоролик или фотоальбом.
4. Разместить в библиотеке ссылки на электронные версии текстов и на дополнительную информацию. Распечатанный QR-код можно приклеить на книгу.
5. Дополнить школьную выставку QR-кодами, адресующими к интересной информации об экспонатах.
6. Зашифровать ответы на задачи, а позже предложить ученикам проверить себя, считав код. Оптимизировать информационные стенды: разместить ссылки на расписание и другую организационную информацию.
7. Прикрепить в кабинете иностранного языка на разных предметах карточки с QR-кодами, позволяющими ученикам узнать перевод слова (письменный или аудио).
8. Усложнить игры-квесты, приучая ребят искать с помощью смартфонов полезную информацию. Проводить мгновенные фронтальные опросы.
9. Проведение мгновенных фронтальных опросов реализуется с помощью специальных сервисов. Принцип их работы рассмотрим на примере популярного Plickers. Как провести опрос с сервисом Plickers Зайдите на сайт https://www.plickers.com и зарегистрируйтесь. Установите приложение Plickers на свой смартфон. Создайте «виртуальный класс», внеся имя каждого ученика. Распечатайте карточки с полученными QR-кодами, заламинируйте их, раздайте детям. Чтобы дать ответ на вопрос, ученик должен будет поднять карточку той или иной стороной вверх. Создайте тест, а после зачитайте его вслух или выведите на электронную доску. Ученики поднимают карточки со своими ответами. Проведите смартфоном с включенным приложением Plickers вдоль класса. Мгновение — и у вас уже есть все результаты в систематизированном виде. Программа позволяет сохранять их на сервисе, вносить в отчеты. Как сделать увлекательную игру по принципам геокешинга с использованием QR-кодов Геокешинг — туристическая игра с применением спутниковых навигационных систем. Участники изучают местность и ищут «тайники». В ходе образовательного геокешинга дети осваивают спутниковые навигационные системы (GPS), исследуют территории, знакомятся с достопримечательностями, выполняют творческие задания. Предлагаем основу технологической карты квест-игры с использованием QR-кодов.
10. Источник: <https://rosuchebnik.ru/material/ispolzovanie-qr-kodov-v-obrazovatelnom-protsesse/>

**Программы и приложения для распознавания QR-кодов**

Существует множество программ и приложений для распознавания QR-кодов. Для их применения можно воспользоваться камерой мобильного телефона и программой, установленной на него (QR-сканер, в котором программа распознает содержимое кода); web-камерой, программным обеспечением обычного компьютера или ноутбука; онлайн-сервисом, в который можно загрузить графическое изображение, содержащее код, или указать ссылку на страничку с кодом.

Такие программы быстро и бесплатно устанавливаются на личные девайсы учащихся. К ним относятся:

* **ScanLife** – Windows Mobile, Blackberry, Android OS, iPhone, Java.
* **NeoReader** – Android OS, iPhone, Symbian, Windows Mobile, Windows Phone, Java, Blackberry.

QR-кодирование уже широко применяется и в образовании.

**Как можно использовать QR-кодирование в процессе обучения?**

**Например:**

1. Кодирование заданий для групповой или индивидуальной работы.
2. Ссылки на мультимедийные источники и ресурсы, содержащие дополнительную информацию по определённой теме.
3. Коллекции комментариев, информационных блоков и активных ссылок для работы над проектом.
4. Ссылки на мультимедиа-, аудио- и видеокомментарии.
5. Связь с онлайн контентами, обеспечивающими доступ в электронные библиотеки.
6. Обогащение информационной среды школьного музея (размещение на стендах ссылок на тематические мультимедиаресурсы).

**Пример литературной командной игры с использованием**

**QR-кодирования**

[**https://www.eduneo.ru/ispolzovanie-qr-kodov-na-urokax-literatury/**](https://www.eduneo.ru/ispolzovanie-qr-kodov-na-urokax-literatury/)

В качестве примера использования данной системы кодирования информации можно привести разработку литературной командной игры **«Знакомство с Онегиным»** по роману А.С. Пушкина.

Оборудованием для учащихся служат распечатанные QR-коды, девайсы с установленной считывающей программой и книги с текстом произведения.

**Задачами подобной организации урока являются:**

1. Расширение культурного кругозора учащихся.
2. Совершенствование навыков работы в команде.
3. Применение личных гаджетов в учебном процессе.
4. Отработка навыков использования приложений для сканирования QR-кодов.

**Цели мероприятия:**

1. Познакомиться с главным героем романа А.С. Пушкина “Евгений Онегин”.
2. Проследить пути формирования его натуры, развитие характера героя
3. Выявить историческую и общественную обусловленность появления подобного типа дворянина
4. Более детально изучить авторский текст

**Ход работы:**

1. Учащиеся делятся на 5 команд и вытягивают цветную карточку с QR-кодом определённого цвета — номер темы и ее наименование:

а) «Воспитание Е. Онегина»,

б) «Уровень образования Е. Онегина»,

в) «День светского человека»,

г) «Отношение к театру героя и автора»,

д) «Был ли счастлив Е. Онегин?»

[](https://www.eduneo.ru/wp-content/uploads/2017/05/Тема1-Какое-воспитание-и-образ.-получил-Евг..png)