

Л. С. Никитина,
Е. Л. Клименко,
учителя английского языка
МБОУ «Основная
общеобразовательная школа №73»,
г. Ленинск-Кузнецкий

Буду медиком!

Квест

Работа представлена на областной конкурс «ПРОФориентир – 2020»
(в авторской редакции)

Аннотация к конкурсной работе

Представленный квест разработан для дистанционных занятий с учащимися 8-9 классов. Квест «Буду медиком!» направлен на развитие интереса к медицинским профессиям, что особенно актуально в настоящее время в Кузбассе.

Квест создан на образовательной платформе <https://www.learnis.ru/>. Для выполнений заданий необходимо наличие сканера QR-кодов, так как все задания зашифрованы в виде QR-кодов и размещены на платформах LearningApps.org и Core.app

С квестом можно ознакомиться по ссылке: <https://www.Learnis.ru/257254/>

Обучающие получают квестовое задание с краткой инструкцией (приложение 1), ссылкой на квест и листом для внесения кодов (приложение 2), т.к. порядок выполнения заданий может быть разным, а цифры кода расположены в определенном порядке.

Краткая техническая характеристика
<https://www.learnis.ru/257254/>

На скриншоте представлены места, где спрятаны задания, отдельно от квеста задания можно посмотреть без сканирования QR-кода по ссылкам:

Задание 1: <https://learningapps.org/display?v=pz7h2g48a20>

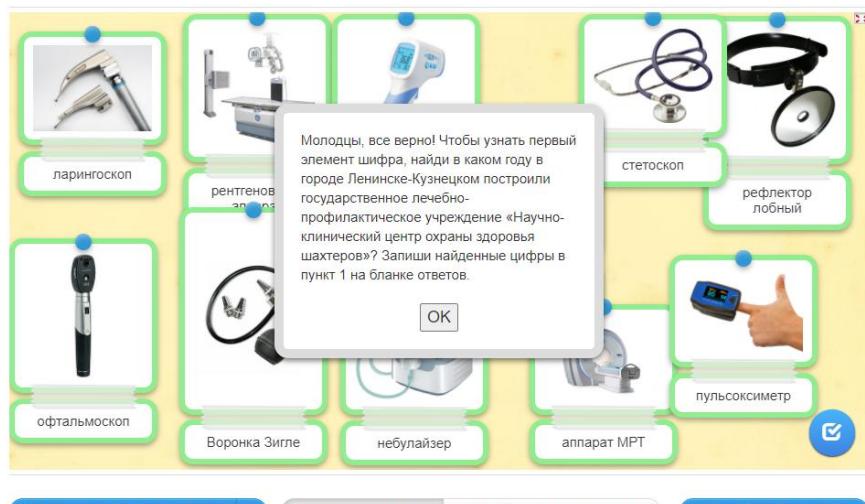
Задание 2: <https://learningapps.org/14326756>

Задание 3: <https://learningapps.org/14332215>

Задание

4:

<https://coreapp.ai/app/player/lesson/5f806c8eaabda2869199ad0b>



[Создать подобное упражнение](#)

[Личное упражнение](#)

[Опубликованное упражнение](#)

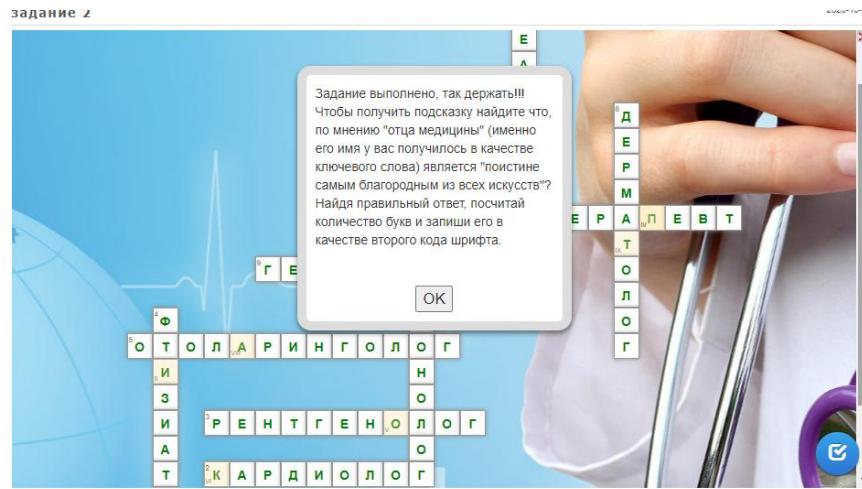
[Доработать упражнение](#)

[Использовать упражнение](#)

[Сообщить о проблеме](#)

Задание 2

В ходе выполнения данного задания ребята знакомятся с различными медицинскими профессиями.



Задания 3 и 4 содержат ряд вопросов про медицинские колледжи Кемеровской области, а также вопросы, связанные с школьными предметами.

В задании №3 необходимо поднести лучину, которая лежит на камине к свече, а затем зажечь факел, так подсказка станет видна.

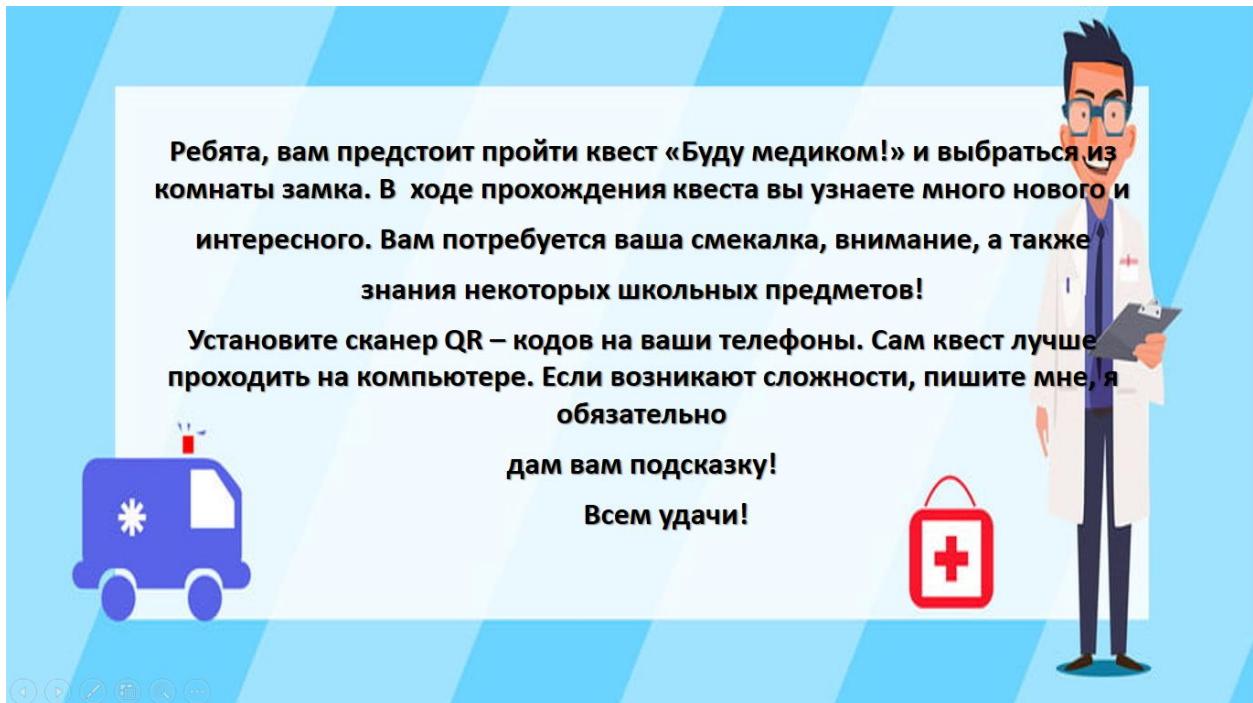
В задании № 4 необходимо мышкой передвинуть скамейку.

После того, как участник квеста вводит код от замка, сундук открывается и ключом можно открыть дверь из комнаты.

Ключ и лучина при нажатии на них могут исчезнуть на склад – белый замок в нижнем правом углу.

Приложение 1

Инструкция для обучающихся



Приложение 2

Бланк для записи кодов

Задание 1: _____

Задание 2: _____

Задание 3: _____

Задание 4: _____