

SuperTEAM

Цільова аудиторія

учні/учениці 11 класу

Проблема

**Відірваність шкільних знань від
реального життя**

Мета

**Довести учням/ученицям, що шкільні знання
забезпечують формування життєвих компетенцій
та надпрофесійних навичок**



Системное мышление



Меютраслевл коммуникация



Управление проектами



Бережливое производство



Программирование/Робототехника/Искусственный интеллект



Клиентоориентированность



Мультиязычность и мультикультурность



Работа с людьми



Работа в условиях неопределенности



Навыки творчества



Экологическое мышление

Рішення

Створення продукту, який покаже зв'язок

ЗНАННЯ  **ЖИТТЯ**

веб-квест

StudentDesign



КООРДИНАЦІЯ



- 1 УЧИТЕЛЬ/УЧИТЕЛЬКА
- ГРУПА ІНІЦІАТИВНИХ
ВЧИТЕЛІВ-ПРЕДМЕТНИКІВ

УЧАСТЬ



ОПТИМАЛЬНА КІЛЬКІСТЬ
10-12 УЧНІВ/УЧЕНИЦЬ

ЧАС



2 ТИЖНІ

РЕСУРС



ІНТЕРНЕТ

ІНСТРУКЦІЯ ДЛЯ КООРДИНАТОРА/КИ

1. Зареєструватися (заповнити форми)
2. Зібрати групу ініціативних вчителів/вчительок -предметників
3. Зареєструвати учасників/учасниць проекту (10-12 осіб)
4. Отримати ключ доступу до веб-квесту
5. Провести організаційну зустріч з учасниками/учасницями, провести вхідне опитування
6. Робота над проектом
7. Вихідне опитування учнів/учениць
8. Провести зустріч – підбиття підсумків проекту, нагородження

СРЕДИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЙ



Поиск спрятанных предметов



Мини-игры в ДР (создаются под требования заказчика)



Поиск QR-кода или метки, которая активирует объект



Размещение стикеров и GIF изображений



Интерактивные персонажи и предметы в ДР



3D Рисование



НАГРАДЫ И ЗАВЕРШЕНИЯ КВЕСТОВ



Выполняя квесты, пользователи получают очки опыта, которые повышают уровень. Большой уровень открывает новые возможности в приложении и позволяет таргетировать квесты на опытных игроков.



Брендинговые квесты могут иметь настоящие награды в ограниченном количестве, мотивируя быстрее выполнить квест. Награды также могут быть реализованы в виде купонов и виртуальных предметов.



Одним из условий для завершения квеста может быть публикация в соцсетях с водяным знаком и хэштегом бренда. Тем самым будет создаваться эффект "сарафанного радио" и увеличиваться охват аудитории.

Квест: Дизайн студента

Платформа позволяет создавать квесты (задания) с использованием технологий дополненной реальности и геолокации.

Шаги квеста:

[Далее](#)

Шаг: **Пункт назначения**

Порядок: 0

Тип: SM



Пункт назначения

Дорога от дома до учебного заведения

* Посещение маршрутов с различными видами транспорта * * *

Квест: Дизайн студента

Платформа позволяет создавать квесты (задания) с использованием технологий дополненной реальности и геолокации.

Шаг: Шаг 1

Порядок: 1

Тип: M



Харчування та здоров'я

Практична робота

Енергетичний баланс — рівно співвідношення енергії, що надходить до організму з їжею, і енергії, що витрачена внаслідок діяльності організму.

Якщо витрати енергії перевищують її надходження, то кажуть про **недостатнє харчування**. Якщо ж надходження енергії перевищує її витрату, то кажуть про **надмірне харчування**.

Чинники, що визначають потребу людини

| Вид діяльності | Енергетичні витрати, кДж/кг тіла на годину | Сумарні енергетичні витрати |
|----------------------------------|--|-----------------------------|
| Читання, сплячка, розмова в грає | 6,3 | |
| Проситити, ходьба | 11,7 | |
| Легка фізична праця | 13,2 | |
| Важка фізична праця | 23,0 | |
| Легке домашнє завдання | 18,5 | |
| Сильна робота | 30,0 | |

Хід роботи

3. Складіть свій індивідуальний харчовий раціон, оформивши результати у вигляді таблиці.

Квест: Дизайн студента

Платформа позволяет создавать квесты (задания) с использованием технологий дополненной реальности и геолокации.

Шаг: Шаг 2

Порядок: 2

Тип: EF



Ура! Ти пройшов! Наші вітання!

отримай наступающие флажки

порахуй и покажи в себе отриман позначки

Опыт 250

- Уявіть собі, що ви вже стали першокурсником або першокурсницею.
- У вас з'явилася можливість поїхати до іншого міста або до іншої країни.
- Які життєві ситуації можуть бути реальними?
- Наш квест допоможе тобі "симулювати" різні життєві питання. Як саме та за допомогою чого ти з ними впораєшся?