Из опыта работы «Игры в стиле геокешинг»



**Из опыта работы *«Игры в стиле геокешинг»***

*(слайд 1-2)* В ФГОС ДО основной акцент делается на индивидуальное развитие личности ребёнка,его развитие детских умений: самостоятельно мыслить, добывать и применять знания, тщательно обдумывать принимаемые решения и четко планировать свои действия, эффективно сотрудничать в разнообразных по составу группах, быть открытыми для новых контактов и связей. Проводя мониторинговые исследования, я обнаружила, что эти умения недостаточно развиты у моих воспитанников. Поэтому включилась в поиск новых инновационных педагогических технологий и предлагаю вам эффективное направление – **игры в стиле геокешинг***(или квест-игра)*. Предлагаю рассмотреть один из множества маршрутов, который отвечает всем характеристикам интерактивных методов **работы с дошкольниками**.

*(слайд 3)* Что такое *«****Геокешинг****»*? Слово - *«****геокэшинг****»* *(geocaching)* происходит от греческого *«geo»* – Земля и английского *«cache»* – тайник. **Геокэшинг** – своеобразная туристическая игра с использованием навигатора, направленная на поиски клада или тайников. **Геокешинг** уже завоевал толпы поклонников во всем мире.

В *«****геокэшинг****»* можно играть и в детском саду, поскольку каждый ребенок мечтает найти клад. Воспитанники, конечно, навигатором не пользуются, ищут место по его описанию, фотографии, рисунку, плану, схеме, карте. А кладом может быть все,что угодно: медали, кубки, новая карта сокровищ для следующей **игры**.

Методика проведения **игры в стиле геокешинг**с детьми старшего дошкольного возраста включает в себя 4 этапа:

*(Слайд 4)*1 этап - предварительная **работа**. На этом этапе я старалась развить навыки **работы с картой-схемой**, умение определять на них местоположение различных объектов. Особое внимание уделяла **разработке** совместно с детьми знаков для обозначения объектов на карте, вместе с воспитанниками изготовила карту детского сада (можно группы, участка ДОУ или другого объекта находящегося за территорией учреждения). Также на этом этапе с детьми проводила **игры по ориентированию**, например, *«Пройди к флажку»*, *«Куда пойдешь и что найдешь»*, *«Городки»* и т. д.

*(слайд 5)* 2 этап - подготовительный. На этом этапе создала сценарий **игры**; подобрала с учетом индивидуальных особенностей каждого воспитанника и ориентированные на уровень ближайшего развития задания для детей; подготовила все необходимое для проведения самой **игры**, целью которой является найти тайник *(и)* *(варианты: клад, сундук с сокровищами)*

*(слайд 6 - 9)*3 этап - проведение **игры**.

На данном этапе я с детьми обсудила правила **игры**. Вашему вниманию предлагаю игровой маршрут в технологии **геокешинг***«В мире животных»*, который я провела вместе со своими ребятами. Сначала мы рассмотрели карту-схему с изображением игрового маршрута с пунктами остановок для выполнения заданий (вариант: пункты для остановок появляются в виде фотографии на планшете *(фото появляется после очередного задания)*. После чего ребята отправились в путешествие,соблюдая маршрут и выполняя игровые задания:

- кроссворд *«Обитатели морей и океанов»* (детям предлагала отгадать за-гадки про морских обитателей, отгадки выкладывали буквами в кроссворд);

- *«Таинственная шифровка»* (на игровой поверхности выкладывали шифровку, состоящую из картинок с изображением насекомых, ребята определяли первую букву в названии насекомого, что позволило прочесть им шифровку-пословицу);

- *«Угадай по пению»* (ребята угадывали птиц по их пению (воспроизведение на беспроводной колонке, находили картинку с изображением соответствующей птицы и размещали её на дереве);

- *«Каждому животному своё место»* (игроки размещали картинки с изображением животных на *«местах обитания»* - картинках с изображением материков);

- *«Чудесные открытия»* (ребятам предлагала сложить пазлы, на одном элементе которого изображено животное, а на другом – изобретение, созданное человеком, благодаря этому животному);

- *«Звериные прятки»* (на последнем пункте остановки игрокам предстояло отгадать ребусы, на обратной стороне которых- картинка с изображением отгадки-зверя) После каждого пройденного испытания участники **игры** находили тайник с элементом эмблемы нашей **игры**(варианты: ключи к сундуку с сокровищами; элементы карты, по которой нужно найти сокровища) Между выполнением заданий интеллектуальной направленности использовала полосы препятствия физкультурной.

После успешного завершения **игры в стиле геокешинг** мои воспитанники сложили из найденных элементов эмблему нашей **игры** и были награждены медалями.

Хочу отметить, что игра проводится от простого к сложному, если с деть-ми младшего дошкольного возраста она состояла из трёх пунктов, то с детьми старшего – из шести, семи пунктов.

4 этап - презентация результатов.

На этом этапе дети представляют результат, обобщают полученные знания, оформляют их в конечный продукт. В нашей игре мы постарались сфотографировать каждый пройденный этап и решили поделиться с другими ребятами и их родителями нашим **опытом**, выставив на сайт детского сада полученные фотоматериалы.

*(слайд 10-11)*Чтобы вовлечь детей в игру, я постаралась заинтересовать в ней и родителей. Для этого провела семинар – практикум на тему *«****Геокешинг-это здорово****!»*, на котором познакомила родителей с игрой и форма-ми её организации. Родители узнали о влиянии на развитие ребенка инновационной технологии в построении воспитательно-образовательного процесса в нашем детском саду и согласились на проведение совместной с детьми **игры в стиле геокешинг**. Пользуются большой популярностью *«домашние задания»*для родителей и детей: *«Совершите экскурсию к за-думанному объекту»*, где родителям совместно с детьми предлагаются за-писки-ориентиры, которые в итоге позволяли собрать как можно больше информации о задуманном природном объекте.

*(слайд 12)* Мониторинг в конце учебного года показал заметное улучшение в развитии перечисленных выше умений детей *(на 20 % по сравнению с началом учебного года)*. Игра в **стиле геокешинг мне понравилась тем**, что её можно интегрировать во все образовательные области, рекомендую проводить игру, как итоговую, по запланированной вами тематике.