

МДОУ «Детский сад №240»

«Геоке́шинг - как средство развития игры в активной познавательной - исследовательской деятельности дошкольников при реализации ФГОС ДО»

Дети по своей природе — исследователи. Неутолимая жажда новых впечатлений, любознательность, постоянное стремление экспериментировать, самостоятельно искать новые сведения о мире традиционно рассматриваются как важнейшие черты детского поведения. Исследовательская, поисковая активность — естественное состояние ребёнка: он настроен на открытие мира, он хочет его познать. Исследовать, открывать, изучать — значит сделать шаг в неизведанное, получить возможность думать, пробовать, искать, экспериментировать. Развитие познавательной активности у детей дошкольного возраста сегодня особенно актуально, так как развивается детская любознательность, пытливість ума, формируются устойчивые познавательные интересы через исследовательскую деятельность. Ведь, согласно требованиям ФГОС ДО «Познавательное развитие предполагает развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становление сознания; развитие воображения и творческой активности; формирование первичных представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира...». А на этапе завершения дошкольного образования ФГОС определяет возможные достижения ребенка в виде таких целевых ориентиров, как: «ребенок проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности – игре, общении, познавательно-исследовательской деятельности; активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх, обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре, владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации, умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам и др.»

Одной из оптимальных и ценнейших технологий, позволяющей максимально активизировать познавательно-исследовательскую деятельность дошкольников и реализовывать требования ФГОС и задачи по достижению дошкольниками обозначенных целевых ориентиров является игровая технология геокэшинг.

Все помнят детские «секретики»? Когда под зеленое бутылочное стеклышко в землю вкапывают какой-нибудь красивый фантик или еще что-нибудь. Так вот, геокэшинг — это почти то же самое, только уже по-новому, со взрослыми кладами и средствами поиска тайника. А какой ребенок не мечтает найти тайник или отправиться на поиски клада? Такая уникальная возможность реальна для воспитанников детского сада в условиях активной игровой деятельности, организованной по технологии геокэшинг. Дети и их

родители очень любят играть в эту увлекательную игру. Они просто испытывают азарт в поиске «тайников», проявляют большой интерес в игре к новым познавательным объектам, учатся дружно работать в команде. При этом ребята не только обогащают свои представления об окружающем мире, родном городе, но и приобретают навыки поисково – исследовательской деятельности, учатся видеть проблемы и самостоятельно искать пути их решения. Кроме этого для дошколят геокэшинг – это своеобразный способ узнать много интересного и познавательного, это одновременно потрясающий феномен, замечательный вид отдыха и отличная игра. Название этой игры состоит из двух слов: греческого — гео (земля) и английского cache (тайник). Складывая смысл составляющих его слов гео (земля) и cache (тайник), получается – **«поиск тайника в земле»**. Это наименование точно отображает суть геокешинга, которым увлекаются миллионы людей по всему миру. Идея игры основана на двух основных технологиях: Интернет и GPS-навигация. Интернет нужен игрокам, чтобы общаться, а навигация — чтобы находить тайники.

В России геокэшинг появился в 2002 году. Первые энтузиасты заложили **«тайник»** в Московской области и уже через год игра разрослась до 100 **«тайников»**. Главная особенность российского геокэшинга– **«тайники»** создаются в местах, обладающих природным, историческим, культурными или географическим интересом. Геокэшинг– эффективный способ узнать много интересного, познавательного о родном крае, уметь действовать в различных жизненных ситуациях. Со временем к игре приобщились не только взрослые, но даже дети **дошкольного возраста**

«Образовательный геокэшинг» — педагогическая технология, помогающая ребенку самостоятельно познавать окружающий мир. Развивается ориентировка в пространстве, мышление, понимание речи, любознательность, наблюдательность и творчество. Суть технологии – организация игровой деятельности детей, наполняя её познавательным, развивающим материалом. Современные технологии позволяют проводить обучение детей в виде игры, делают обучение интересным, творческим и значимым для участников.

Образовательный геокэшинг наполняет новым практическим содержанием организацию познавательной деятельности дошкольников. Данная технология позволяет сделать процесс обучения действительно актуальным, личностно-значимым, интересным и творческим, в какой-то мере даже азартным.

Существует методика организации **геокэшинга с детьми дошкольного возраста**. Отличительной особенностью игры в группе ДОО или с детьми **дошкольного** возраста является отсутствие GPS- навигатора. Необходимо использовать адаптированный вариант игры – по картам и схемам.

Для этого необходимо научить детей читать карту, поэтому следующим шагом работы на подготовительном этапе проекта является обучение детей ориентироваться в пределах группы ДОО, участку, по схеме, по карте, посредством использования **разнообразных** игровых упражнений на развитие пространственных представлений.

Методика проведения элементов геокэшинга с детьми дошкольного возраста и их родителями, законными представителями, включает в себя

4 этапа:

1 этап– предварительная работа. На начальном этапе реализации данной технологии вместе с ребятами хорошо изучить историю и особенности Российского геокэшинга, узнать о правилах игры в геокэшинг, о том, какие бывают тайники и как их находят. Это можно сделать с помощью познавательной презентации «Что такое геокэшинг?» с использованием яркой анимации, которая в качестве речевого сопровождения и наглядного материала поможет ребенку представить материал о необычной игре и связно, логично, выразительно рассказать о ней своим сверстникам, друзьям, педагогам и родителям.

Далее изготавливается макет группы, детского сада, участка ДООУ или другого объекта находящегося на территории за территорией учреждения). Также на этом этапе с детьми проводятся игры-занятия по ориентированию, умение работать с макетом, картой-схемой, умение определять на них местоположение различных объектов.

2 этап– подготовительный. На этом этапе педагог создает сценарий, подбирает задачи для каждого задания, и готовит все необходимое для проведения самой игры, целью которой является найти тайник.

3 этап– проведение игры. На данном этапе с детьми рассматривается карта-схема маршрута к тайнику, дети дают ответы на вопросы связанные с

предметом или местом, где спрятан тайник, делаются фотоснимки обнаруженного места.

4 этап– презентация результатов. На этом этапе дети представляют результат, обобщают полученные знания, оформляют их в конечный продукт.

Поговорим подробнее о предварительной работе:

Эта работа проходит следующим образом. Создается **макет участка детского сада**. Основные объекты макета можно свободно передвигать и убирать с основы. Например, дети с воспитателем исследуют участок во время прогулки, а потом дети пытаются самостоятельно восстановить свой маршрут на макете. Возможен и противоположный вариант: перед прогулкой воспитатель вместе с детьми намечает маршрут на макете, а затем дошкольники на территории ищут нужные объекты. Начало знакомства ребят с объектами участка может проводиться постепенно, например, на каждой прогулке изучается только один объект. Возвращаясь в группу, дети выставляют на макете лишь тот объект, с которым они познакомились. Таким образом, постепенно макет будет «восстановлен» полностью.

Макет может также помочь в составлении картосхемы. Для развития абстрактного мышления дети старшего возраста могут сопоставлять картосхему участка и ее макет, находить соответствующие объекты, изображенные разным способом. Деревья, кустарники могут служить и материалом для счета, составления рассказов. Для ребенка территория детского сада представляет собой отдельные участки: спортивная площадка, заросли кустарников, клумбы, которые он зачастую не связывает между собой. Дети видят их на уровне своего роста. Макет же помогает ребенку представить территорию детского сада в целом, как бы посмотреть на нее сверху (как говорится, «с высоты птичьего полета»).

Игры-занятия по ориентированию могут содержать следующие задания:

1. С макета убираются все объекты участка. Педагог описывает объект, не называя его, а ребята выбирают нужную часть (дерево, скамейку и т.п.). Дошкольники старшего возраста могут играть без участия взрослых.

2. Прячутся один-два объекта участка и ребенок должен определить, «чего не хватает». Или же, наоборот, добавляется лишний объект, который и должны найти дети.
3. Объекты участка размещаются произвольно, не на своих местах. Задача ребенка найти ошибки и расположить объекты правильно. Проверять результаты этой работы можно непосредственно на территории детского сада.
4. Детям предлагаются самостоятельные игры с макетом, как в помещениях, так и на улице. Для этой цели можно дополнить макет небольшими фигурками человечков, с которыми ребенок соотносит себя и своих друзей. Передвигая фигурки людей (детей) на макете, ребенок самостоятельно проводит экскурсию, рассказывая об участке детского сада. При этом человечки могут «заблудиться» (тогда дети должны объяснить им, как найти дорогу), устать (дошкольники предлагают им вариант отдыха на территории) и т.п.

Чтобы научиться играть в геокэшинг, можно **использовать игровые обучающие ситуации:** «Учусь составлять план» - воспитатель и дети совместно рисуют план какого-нибудь участка (например, своей группы), используя условные обозначения предметов которые будут использованы во время игры в «Геокэшинг». Взрослый обращает внимание детей на положение предметов относительно себя и других точек отсчета.

«Учусь искать клад по плану» - педагог вводит детей в игровую ситуацию. Сама ситуация, может быть как игровой, связанной со сказочными персонажами, так и основываться на проблемной ситуации с детьми в группе, например «Пираты похитили жемчужины у принцессы Воды», «Пираты украли ключи от домика с игрушками» или «Чтобы помочь друзьям, надо найти клад, зарытый пиратами».

Воспитатель прячет предмет - “клад” и обозначает это место на плане. Дети, ориентируясь по плану, ищут его (этот этап игры повторяется несколько раз).

«Учусь обозначать на плане место клада» - воспитатель и дети меняются ролями. Теперь уже дети прячут “клад” и отмечают его место на плане, а педагог занимается поиском. Воспитатель намеренно допускает ошибки с целью актуализации контрольных действий детей.

«Учу играть другого» - дети одной группы приглашают к игре детей другой группы и совместно с воспитателями, родителями обучают игре детей другой

группы (знакомят с правилами игры, показывают свои карты, планы-схемы, условные обозначения).

Заканчивается игра совместным геокэшингом. Для проведения игры, можно создать специальную игровую зону, по мотивам сказки, произведения или мультфильмов. Игровой смысл для ребенка проявляется в безошибочной ориентации в условном (план) и реальном (территория участка) пространстве, составлении плана участка, соревновательном стремлении детей искусно прятать “клад”, рефлексии присвоения новых умений.

Подготовительный этап к игре

1. Подготовительный этап включает: Создание сценария игры.

Подбор задач для заданий.

При создании сценария игры, целью которой является обнаружение тайников на участке детского сада, следует учитывать, что тайники могут быть самого разного вида.

Наиболее распространенный (традиционный) тайник, представляет собой контейнер с крышкой, в котором находятся «сокровища» - мелкие предметы (игрушки, конфеты, книги и т. п.), а также блокнот и карандаш. Игрок должен отметить в блокноте, забрать любой предмет из контейнера, но взамен обязан оставить равноценный или более ценный предмет. Блокнот является обязательным атрибутом тайника и содержит информацию о тайнике и его посетителях. После «посещения» тайника игрок должен закрыть контейнер и поместить его на прежнее место. Тайник нужно аккуратно замаскировать, чтобы следующие участники игры приложили не меньшие усилия для его поиска. Помимо традиционных встречаются также и «пошаговые» тайники.

Для нахождения контейнера «геокэшеру» (участнику игры «геокэшинг») необходимо выполнить задачу, поставленную сценарием игры. Иногда эта задача заключается в ответах на вопросы, связанные с предметом или местом тайника, иногда требует от искателя применение навыков ориентирования на местности, а в некоторых случаях заставляет игрока показывать свою эрудицию.

Сценарий игры преследует следующие цели:

Научить определять свое местонахождение на карте-схеме; уметь читать карту-схему, выделяя предметы, которые могут служить ориентиром; двигаться и выполнять задание по маршруту, нанесенному на карту-схему.

Непосредственное проведение самой игры

Проведение игры

Проведение игры включает следующие последовательные действия:

Подробный разбор карты-схемы маршрута к кладу.

Ответы на вопросы, связанные с предметом или местом тайника.

Фотоснимок группы на фоне отмеченного в маршрутном листе тайника.

Участники игры должны пройти по всему маршруту своей путевой карточки, найти все тайники и сделать их снимки. Дети не должны стесняться обращаться за дополнительной информацией к взрослым, поскольку один из приоритетов игры - развитие коммуникации с другими людьми.

Чтобы развитие познавательных способностей дошкольников было эффективным, необходимо не только правильно подобрать необходимые для этой игры и занятия, но и заинтересовать ребенка тем или иным делом. Только в этом случае развитие познавательных способностей дошкольника будет идти быстрыми темпами, а интерес ребенка к окружающему миру никогда не угаснет!

На первом этапе это может быть простая игра в записочки, из нашего детства. Например, в группу почтальон Печкин приносит письмо - рисунок: «Котенок запутался в проволоке», в котором указано место происшествия. По описанию и сравнению местности дети выполняют задания (пройти мимо ручья, вниз с горки, обойти высокое дерево, сосчитать елочки) и отыскивают котенка. Устанавливаем связь между котенком и проволокой: «Почему много мусора во дворах?», «Почему чисто на территории детского сада?» И дети с уважением начинают относиться к труду дворника. «А кто может убрать мусор в микрорайоне?». Опросили прохожих и взрослых детского сада и выяснили, что если люди сами не будут мусорить, то будет чисто. Дети задумались и над тем, от кого зависит порядок и чистота в группе, как они могут помочь в этом. Так, от простого к сложному, дети закрепляют основы математики, знакомятся с природой, учатся ориентироваться в пространстве,

общаться друг с другом и окружающими людьми, устанавливать причинно - следственные связи.

Наиболее эффективные формы и методы, используемые при реализации технологии **«образовательного геокэшинга»**:

- познавательные беседы; например **«Как правильно вести себя на природе»**, **«Какой бывает осень?»**, **«Что нам осень принесла?»** и др.
- экскурсии к дороге, на стройку, в лес, в ландшафтный парк, на стадион и т.д.
- минутки доброты; например **«Как поднять настроение другу?»**, **«Что такое любовь?»**, **«Ребята, давайте жить дружно»**, **«Волшебное слово»** и др.
- минутки размышлений **«Почему подъемный кран не ложится спать?»**, **«Где живет светофор?»**, **«Как помочь цветам не засохнуть на клумбе?»**, **«Где живут синички?»**, **«Почему одуванчик сменил платице?»**
- акции; например: **«Птичий домик»**, **«Хлебные крошки»**, **«Покормите птиц зимой»**, **«Неделя добра»** и др.
- трудовой десант; **«Борьба с королем Мусора»**, **«В гостях у феи Чистоты»**.
- экологический патруль **«Юные защитники природы»**.
- клуб исследователей природы **«Юный эколог»**
- лаборатория юного эколога **«Любознайка»**
- составление карт; схем.
- коллекционирование; например **«Гербарий осенних листьев»**, **«Коллекция фантиков»**, **«Коробка замечательных вещей»**, **«Коллекция Вороненка»** и другие.
- выставки и экспозиции; например **«Такие разные дома»**, **«Дед Мазай и зайцы»**, **«Лес, точно терем расписной»**, **«Елочка – зеленая иголочка»**.
- игры-путешествия, например **«В гости к ветерку»**, **«Берлога для медведя»**, **«Путешествие со Светофориком»**, **«Наш микрорайон»**, **«О чем нам расскажет подъемный кран?»**
- экологические сказки, например, **«Как пчелки спасали лето»**, **«Лесная сказка»**.

Задачи игры Геокэшинг

- Создание тайников, хороших и разных, интересных и загадочных.

- Создание привлекательных описаний, иллюстрированных фотографиями.
- Активный, здоровый образ жизни.

Задания, которые организаторы образовательного геокэшинга задают игрокам, делятся на следующие три типа:

- Задания на внимательность и поисковую активность вокруг указанной точки. Ответы на эти вопросы требуют внимания и наблюдательности.
- Задания на знание исторических фактов и коммуникативную активность.
- Вопросы — "метки" самой игры в образовательный геокэшинг. Это веселые задания, которые передаются от одной игре к другой.

Какие бывают тайники?

Видов тайников несколько. Самый популярный- это контейнер, к котором лежит карандаш, блокнот и приз. В качестве приза может быть любая мелочь - конфеты, игрушки, канцтовары, украшения В тайнике карандаш и блокнот нужен для того, чтобы записать находку. Необходимо записать свое имя, что взяли в качестве приза и что оставили взамен.

Здесь приветствуется фантазия. **Геокэшеры** приветствуют тайники с творческие с загадками, рисунками, фотографиями.

Это же касается месторасположения тайников. Они могут быть совсем рядом, а могут потребовать преодоления серьезных препятствий.

Тайник должен быть приурочен к природной, архитектурной, культурной, исторической, техногенной достопримечательности либо реализовывать какую-то оригинальную и увлекательную поисковую задачу.

Геокэшинг - игра на ориентирование, и каждый находит в ней что-то свое. Правила игры довольно просты, но их надо выполнять всем участникам, иначе игра не получится.

Правила игры:

- Разделиться на команды (*детей, родителей и педагогов*);
- Придумать названия команд;

- Выдать каждой команде карты с развивающими заданиями на каждом этапе;
- Первая команда покидает место игры, для нее можно придумать какое-нибудь развлечение на это время;
- Вторая команда получает контейнеры, закладывает тайники и делает пометки на карте. Одной достопримечательности может быть приурочен только один тайник. Недопустимо создание тайника с названием, повторяющим название существующего тайника, или с названием, похожим на уже существующее до степени смешения.;
- Команды меняются;
- Вторая команда уходит, первая возвращается, изучает метки на карте и ищет тайники. Команда забирает найденные клады, но на их место обязательно кладет свои, чтобы тайники не пустовали. Тайник считается найденным после отметки (*записи*) о нахождении на карте. Из тайника можно взять любой клад, заменив его своим, не менее ценным. В этом случае на карте необходимо отметить, что было взято и что положено взамен. После посещения найденный тайник должен быть помещен на прежнее место и хорошо замаскирован;
- Возвращается вторая команда, проверяет, все ли их тайники были найдены и забирает клады, оставленные первой командой;
- Дети делятся впечатлениями, рассказывают, какой клад труднее всего было найти.

Виды маршрутов

Для составления маршрута можно использовать разные варианты:

- Маршрутный лист (*на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать*);
- **«Волшебный клубок»** (*на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции*);
- Карта (*схематическое изображение маршрута*);
- **«Волшебный экран»** (*планшет или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники*);
- Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполняют задание на станции (*тайник – ответ на задание и есть*

название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории) и т.п.

Чаще всего используются **линейные** маршруты, где участники идут от одной точки по определенному маршруту и встречаются в другой точке, на конечной станции. Вот некоторые наиболее интересные линейные:

- **«Вместе весело шагать»**. Цель- формирование активной жизненной позиции и здорового образа жизни. Детей с родителями ждет Незнайка у детского сада, который и попросит помощи. Маршрут дети с родителями ищут по карте, в которой последовательно ищут тайники. Таким образом, команда идет по своему маршруту, встречая на пути разных героев (*Паук, Баба-Яга, Лесная фея, Лесовичок*) и выполняя различные задания..
 - Военная игра **«Зарница»**, посвященная 23 февраля. В ней принимали участие воспитанники старших и подготовительных групп. На станциях задания дают папы в форме военнослужащих.

Что касается **штурмовых** маршрутов, то они очень хорошо проходят и в младшем возрасте, т.к. могут проводиться как в закрытом помещении, в группе, так и охватывать разное пространство. Особенностью является то, что дети могут проявлять свое творчество и выбирать способ выполнения заданий. Для малышей это могут быть элементарные задания такие как: найди спрятанные игрушки в группе; найди геометрические фигуры, которые спрятались в группе (*их заранее надо повесить в разных участках группового помещения*), из которых потом можно сделать аппликацию и т.п. **«Наше лето»**, где дети, передвигаясь по территории детского сада ищут признаки лета (*картинки, природные элементы*), а потом составляли из этого коллаж.

Кольцевые маршруты, очень похожи на линейные, только они начинаются и заканчиваются в одной и той же точке, а вот прохождение станций может идти в разном порядке, не как в линейном, только в определенной последовательности. К таким маршрутам можно отнести:

- **«Форт Боярд»**. В нем с удовольствием принимают участие и дети, и родители, и педагоги, которые играют роль метров теней. На каждой станции после правильно выполненного задания участники получают конверт с буквой, из которых в конце составляется слово-подсказка там, где находится клад – золотые монеты. Если же задание не выполнено, то метр теней не отдает конверт. Эта игра командная и играется на время.

- По городу «*День знаний*». Это еще один увлекательный маршрут, в котором дети путешествуют по городу с воспитателем с помощью «*Волшебного экрана*» (планшета), на котором сфотографированы различные места нашего города и дети передвигаются от места к месту, находя там удивительные артефакты, которые имеют историческое значение или символизируют определенное место. Начинается оно с детского сада и в него же дети возвращаются.

В ходе игры геокэшинг дети не только активно двигаются, совершенствуют свои физические навыки и умения, но и развиваются умственно. Участвуя в игре, дети самовыражаются, узнают новые сведения, обогащающие их представление о мире людей и животных, нравственных ценностях, о важности своего здоровья и здоровья окружающих, учатся правилам безопасного поведения. Данное направление становится актуальным, так как помогает осуществить комплексно-деятельный подход к развитию личности каждого ребенка. Оно позволяет вынести обучение за рамки детского сада. Это лучший способ познакомить детей с природой родного края, достопримечательностями и историческим значением нашего города. Ведь клад можно найти не только в земле, но и во всем многообразии нашего окружающего мира. Но что самое главное, воспитанники получают радость от общения со сверстниками, малышами и взрослыми.

.

Геокэшинг проводится раз в два месяца, процесс подготовки к игре сплачивает детей и взрослых единством цели и общими задачами, что само по себе создает атмосферу эмоционального и психологического комфорта так важного для детей.

При этом дети младшего дошкольного возраста играют в упрощенную квест игру, которая готовит их к геокэшингу. Они ходят в гости к друг другу и выполняют элементарные задания.

Дети средней группы в квест игре уже учатся пользоваться картами-схемами, и передвигаются по зданию детского сада, это является подготовкой для полноценной игры в геокэшинг в старшем дошкольном возрасте.

Для детей старшего дошкольного возраста в игре используется специальная терминология: **игрок – геокэшер, клад – геокэшерский тайник, приз – вудкоин.**

Маршрутная игра геокешинг начинается в группе, далее воспитанники перемещаются из группы в музыкальный либо в спортивный зал, изостудию или в другие помещения детского сада, на участок, в парк или в лес, но в последнем случае обязательно с родителями. Дети становятся искателями сокровищ, открывают тайны, вместе решают сложные интеллектуальные проблемы, чтобы дойти до цели.

Во время передвижения дети выполняют различные задания, решают головоломки, отгадывают загадки, участвуют в играх - эстафетах, выполняют творческие задания, связанные с продуктивной деятельностью.

На данном этапе хорошо активно использовать здоровьесберегающие технологии: дыхательную и зрительную гимнастики, самомассаж, релаксацию и др. В результате дети получают необходимую информацию о месте нахождения клада, искомого предмета. Это может быть недостающий кусочек карты, цифры телефона, прозвонив по которому дети получают инструкции к дальнейшим действиям, либо описание места нахождения клада, план - схема.

Третий этап игры проходит на улице. Во время уличной части игры геокэшинг дети совершают длительную пешую прогулку своеобразный мини поход по территории детского сада, передвигаясь с помощью карты, планшета или другого путеводительного гаджета. Во время этого мини похода они наблюдают за растениями, птицами, явлениями природы, знакомятся с другими участками, преодолевают препятствия, учатся действовать дружно, сообща вместе с воспитателем.

Неожиданная встреча в пути со сказочными негативными персонажами, является элементом сказкотерапии, помогающей бороться с детскими страхами и неуверенностью. Дети могут пригласить персонаж поиграть с ними, вместе разрешить проблему, с которой те столкнулись, научить их заниматься физкультурой. На улице обычно дети находят клад, ключи или подсказки, спрятанные в самом неожиданном месте, и возвращаются в группу, где подводится итог путешествия, в ходе которого в игровой форме проводится беседа по закреплению правил здорового образа жизни, пользе физкультуры, игра заканчивается веселым танцем по желанию детей.

В ходе геокэшинга осуществляется комплексное решение целого ряда задач, способствующих гармоничному развитию ребенка. Играя, дети не только активно двигаются, совершенствуют свои физические навыки и умения, но и развиваются умственно. Участвуя в игре, дети закрепляют уже полученные знания, узнают новые сведения, учатся правилам безопасного поведения.

Сюжеты игры геокешинг разные, **но способ их реализации один - «решил одну задачу – получи подсказку к следующей»**, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

СЛАЙД

Важнейший компонент игры **геокэшинг** - радость от участия, дух приключения, найденный клад, общение со сверстниками и взрослыми, сказочными персонажами, которые принимают такое же, как и дети, активное участие в игре, удовольствие от совместной деятельности.

СЛАЙД

Данную **игровую технологию** легко осуществить в **работе с родителями, используя** эффективный способ вовлечения семьи в единое образовательное пространство это - *«Маршруты выходного дня»*.

Целью **разработки «маршрутов выходного дня»** является: воспитание у дошкольников уважения и интереса к родному краю, духовной культуры человека через взаимодействие и сотрудничество педагогов с родителями и детьми. Получение обратной связи отражается в оформлении результатов посещений - фотовыставки и презентации, насыщение предметно-пространственной среды материалами краеведения: альбомами, вернисажами рисунков, созданными совместно с родителями, а также записями в "Книге странствий".

Основной плюс и изюминка игры геокэшинг состоит в том, что каждый раз дети не знают, какое приключение их ждет, с чем им придется столкнуться и какой маршрут преодолеть. В результате чего заинтересованность детей от игры к игре только возрастает, у них возникает желание заниматься физкультурой, стать сильнее, быть более ловким, смелым.

Геокэшинг - одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически

здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО. Геокэшинг - это всегда положительные эмоции, радостное общение, весёлые соревнования, искренний радушный смех, удивление и восторг, а положительные эмоции, творчество - важнейшие факторы оздоровления.

Таким образом, использование технологии *«образовательного геокэшинга»* является эффективным и необходимым для развития у дошкольников самостоятельности, познавательной активности, настойчивости в поиске и достижении результата.

Когда ребёнок активно действует, самостоятельно исследует, размышляет и познаёт окружающий мир, и мы видим, его интерес, азарт и желание. В этом и заключается главная ценность этой игровой технологии.

Использование образовательного геокэшинга в формировании познавательно-исследовательской деятельности и пространственных представлений, способствуют повышению уровня знаний и умений у старших дошкольников. Кроме того,

- У детей прослеживается привычка сосредотачиваться и мыслить самостоятельно.
- Развивается внимание, стремление к новым знаниям.
- Увлёкшись, дети не замечают, что учатся: познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас пространственных представлений.
- Стеснительные дети включаются в игру с огромным желанием, прилагают все усилия, чтобы не подвести товарищей по игре.
- С помощью сопровождающих игру заданий на смекалку, сообразительность, ориентирование, игр-экспериментов, закрепляются представления детей о числах, отношениях между ними, о геометрических фигурах, временных и пространственных отношениях.
- Дети учатся пользоваться компасами, зашифрованными схемами, картами.
- В процессе организации образовательного геокэшинга установлена тесная связь между детской поисковой деятельностью и повышением уровня детской любознательности, самостоятельности.

Геокейшннг – это не только дух приключения, это увлекательная командная игра, в которой присутствуют: путешествие, нахождение местоположения заданных объектов, поиск информации об объектах и ответов на вопросы, развитие любознательности и познавательно-исследовательской деятельности, умение общаться и находить в результате общения нужную информацию, решать проблему сообща.