

## Образовательный геокешинг

В связи с происходящими изменениями в социуме, от системы образования требуют применения новых педагогических технологий, направленных на индивидуальное развитие личности. Акцент в образовании передвигается на формирование у детей способности самостоятельно мыслить, добывать и применять знания, тщательно обдумывать принимаемые решения и четко планировать свои действия, а также эффективно сотрудничать в разнообразных по составу группах, быть открытыми для новых контактов и связей. Отсюда задача педагога специально организовать данную деятельность, создавая внутри нее атмосферу сотрудничества, взаимного доверия – детей друг с другом, а также детей и взрослых.

Одним из эффективных средств является использование педагогом интерактивных методов.

Интерактивные методы – это усиленное педагогическое взаимодействие, взаимовлияние участников педагогического процесса, сущность которых состоит в том, что обучение происходит во взаимодействии всех детей, включая самого педагога.

Учитывая возрастные особенности детей в работе с дошкольниками наиболее предпочтительны именно интерактивные технологии самостоятельной деятельности, создающие условия для саморазвития, самообучения, самовоспитания. Инновационным направлением этой формы работы может стать синтез спортивного ориентирования и геокешинга, который отвечает всем характеристикам интерактивных методов работы с дошкольниками.

Геокешинг - это командная игра, в которой присутствуют: путешествие, нахождение местоположения заданных объектов, поиск информации об объектах и ответов на вопросы

Образовательный геокешинг - это технология направленная на образовательный процесс и включающая в себя практическое содержание и организацию проектной деятельности школьников.

Образовательный геокешинг обладает характерными особенностями интерактивных методик, так как включает в себя:

- Наличие участников, интересы которых в значительной степени пересекаются или совпадают.
- Наличие чётко оговариваемых правил (каждая методика имеет собственные правила).
- Наличие ясной, конкретной цели.
- Взаимодействие участников в том объёме и тем способом, который они сами определяют.
- Групповую рефлекссию.
- Подведение итогов.

**Методика проведения элементов геокешинга включает в себя 4 этапа:**

**1 этап – предварительная работа, направленная на анализ ситуации. В это входит изучение и**

знакомство с понятием «Геокешинг» (особенности организации, правила, виды и способы закладки тайников), используются различные формы, методы и приёмы для всех участников игры ( педагог, дети, родители, социальные партнёры): презентации, беседы. Анализируется состав участников (возрастные, индивидуальные особенности, интересы).

Особенности интеграции геокешинга в образовательный процесс (режимные моменты) Определение образовательных задач, которые будут реализовываться в процессе игры, материальное обеспечение. Отслеживание баланса двигательной и интеллектуальной деятельности, организованной и самостоятельной деятельности детей (вид геокешинга).

Предполагаемый результат (материальный, образовательный). Используемые технологии. Дифференцированный подход (дети, педагоги).

**2 этап** - подготовительный. Этот этап достаточно сложный, поэтому разбит на две части. В первой педагог готовит участников к игре. Проводятся тренировочные упражнения по ориентированию, умение работать с макетом, картой-схемой, умение определять на них местоположение различных объектов. Так как игра командная целесообразно проводить игры направленные на развитие коммуникативных навыков. Так же используются игровые упражнения на развитие познавательных способностей (развитие внимания, памяти, восприятия, элементов логического мышления). Этот этап подготовительной работы направлен на приобретение и пополнение впечатлений и продуктивного опыта участников геокешинга (познавательные беседы, экскурсии, акции, минутки доброты, викторины, чтение рассматривание иллюстраций, зарисовки отдельных явлений по изучаемому вопросу). Продумываются приёмы мотивации всех участников игры.

**2.1. Вторая часть** подготовительной работы включает в себя составление маршрута и формы представления его для участников( схемы, карты, маршрутные листы с определением пространственного нахождения тайников), определяются виды маршрута, возможность выбора включения в геокешинг разных видов игр. Продумываются задания, при составлении которых необходимо учитывать: доступность, оригинальность, логичность, системность, эмоциональность, включить разные виды деятельности, наличие видимого результата, расчёт времени).

**Задания**, которые организаторы образовательного геокешинга задают игрокам, делятся на следующие четыре типа:

1. Задания на внимательность и поисковую активность вокруг указанной точки. Ответы на эти вопросы требуют внимания и наблюдательности. Зачастую люди просто не обращают внимания на объекты, которые их окружают. Так, вопрос "Найдите мудрецов, которые играют в шахматы около данной точки" побуждает людей поднять голову и увидеть скульптурные изображения мудрецов на крыше одного из домов. Если к вопросу прикладывается старая фотография, то поиск ответа на вопрос "что на этой фотографии не соответствует действительности" потребует от игроков найти объекты, которые либо появились, либо исчезли в данном месте.
2. Задания на знание исторических фактов и коммуникативную активность. Поиск ответа на вопрос "Что здесь было раньше?" предполагает, что участники либо сами знают историю этих мест, либо сумеют обратиться к местным жителям и узнать
3. Задания на локальные измерения. Ответы на эти вопросы можно получить используя возможности GPS приемника. Например, измерить площадь стадиона можно, узнав обмерив его рулеткой, либо пометив точки по его периметру и получив от GPS-станции расстояния между этими точками
4. Вопросы - "метки" самой игры в образовательный геокешинг. Это веселые задания, которые передаются от одной игре к другой. В игре в образовательный геокешинг таким заданием с первой игры стал вопрос "Принесите фотографию человека в красных штанах". Способ поиска клада - это поиск по загадкам, по приметам, по схеме. Кладом может быть не предмет, а например, слово. Необходимо задумать определенное слово, затем записать его буквами на схеме. Описывается внешность одного из детей группы. Участники определяют его по загаданным приметам. Ответом является первая буква имени ребенка (С). Предлагаются остальные приметы, это Еда, Стул, Волосы и Ноги, по которым дети отгадывают слова. Необходимо прочитать то слово, которое получилось.

На этом этапе продумываются особенности тайника, его закладки, отметка на карте: При организации приветствуется фантазия. Вот, например, тайники: это небольшой контейнер с каким-нибудь интересным предметом. Здесь все идет в ход: игрушки, канцтовары, украшения. **Геокешеры** приветствуют тайники с творческие с загадками, рисунками, фотографиями. Видов тайников несколько. Самый популярный- это контейнер, к котором лежит карандаш, блокнот и приз. В качестве приза может быть любая мелочь - конфеты, игрушки. В тайнике карандаш и блокнот нужен для того, чтобы записать находку. Необходимо записать свое имя, что взяли в качестве приза и что оставили взамен. Это же касается месторасположения тайников. Они могут быть совсем рядом, а могут потребовать преодоления серьезных препятствий.

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, делают фотоснимки обнаруженного места, ведут записи, зарисовки.

**Презентация результатов.** На этом этапе дети представляют результат, обобщают полученные знания, оформляют их в конечный продукт.

**Проводится рефлексия «поиска»:**

-Коммуникационная – обмен мнениями.

-Информационная- о приобретённых знаниях.

-Мотивационная – дальнейшее расширение опыта.

-Оценочная – соотнесение новой и уже имеющейся информацией, оценка процесса.

В ходе образовательного геокешинга, дети исследуют территории, знакомятся с достопримечательностями, выполняют творческие задания. Геокэшинг предполагает и поисковую и исследовательскую деятельность. Точками образовательного геокэшинга могут быть места произрастания редких видов растений (популяции), геологические достопримечательности, памятники культуры, исторические места и др. Создание и поиск тайников превращаются в активный познавательный процесс, который наполняет обучение новым практическим значением. Внедрение данной технологии помогает расширить границы образовательного пространства и ввести его за рамки обычного обучения.

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.

**Степень новизны** исследования характеризуется тем, что в процессе реализации технологии «образовательного геокешинга» была исследована и установлена тесная связь между детской поисковой деятельностью и повышением уровня детской любознательности, самостоятельности, Определена роль родителей по проблеме.

Хорошо продуманная мотивация действий (оказание помощи героям, поиск предметов, демонстрация своей удали и сообразительности), взаимосвязанные задания-испытания делают эту игру весьма привлекательной для детей. Их деятельность в этом случае менее регламентирована: они сами находят выход из критической ситуации, вступают в противоборство с силами зла, решают сложные головоломки, проявляют самостоятельность и индивидуальность

Геокешинг в ДООУ особенно значим для разновозрастных и разнополых коллективов, в которых создаются благоприятные условия для формирования дружеских взаимоотношений между детьми и гуманного отношения ко всему живому. Игровая деятельность, направленная на формирование готовности и умений прийти друг другу на помощь или выручить из опасной ситуации,

является неизменным компонентом содержания этих игр.

Важнейший компонент игры геокешинг - 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.

Геокешинг - это всегда положительные эмоции, радостное общение, весёлые соревнования, искренний радужный смех, удивление и восторг, а положительные эмоции, творчество.

Чем интересен Геокэшинг? Это современная увлекательная игра, ведь детям представится возможность почувствовать себя настоящими кладоискателями. Подготовка к ней не займет много времени, а польза будет несомненной: тренировка в концентрации внимания, умении ориентироваться на местности и взаимодействовать в коллективе....

Геокешинг- это эффективный способ узнать много интересного, познавательного о родном крае, уметь действовать в различных жизненных ситуациях. «Образовательный геокэшинг» — педагогическая технология, помогающая ребенку самостоятельно познавать окружающий мир. Суть технологии – организация игровой деятельности детей, при наполнении её познавательным, развивающим материалом. Данную технологию можно использовать не только на прогулке, но и в любых режимных моментах

### **Практическая часть**

В ходе игры геокэшинг 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, обогащающие их представление о мире людей и животных, нравственных ценностях, о важности своего здоровья и здоровья окружающих, учатся правилам безопасного поведения

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.

Основной плюс и изюминка игры геокешинг 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.

### **Реализация технологии «образовательного геокешинга».**

**На первом этапе** своей работы, изучив психолого-педагогическую литературу по проблеме развития любознательности, самостоятельности при решении интеллектуальных задач, мы поняли, что в группе необходима «плотная» **развивающая среда**, которая выполняет обучающую функцию, развивает личностные качества ребенка.

Крайне важно, чтобы предметная среда имела характер открытой, незамкнутой системы, способной к изменению, корректировке и развитию. Практика подсказывает: полностью заменить предметную среду в группе сложно. Идея игры основана на двух основных технологиях: Интернет и GPS- навигация. Интернет нужен игрокам, чтобы общаться, а навигация - чтобы находить тайники.

Как играть?

Очень просто. Необходимо прятать свои и находить чужие тайники. Как и у любой игры, у геокэшинга есть ряд правил, которые позволяют поддерживать порядок в процессе:

1. Найти тайник.
2. Взять что-нибудь из тайника.
3. Положить что-нибудь в тайник.
4. Отметить свою находку на сайте.

По правилам геокэшинга, добравшийся до тайника следопыт может забрать любой предмет из контейнера, но обязан положить что-то взамен и сделать соответствующую запись в «бортовом журнале» — так формируется «круговорот сокровищ».

Существует несколько видов тайников. Самый распространенный - традиционный, это контейнер, содержащий карандаш, блокнот и небольшой приз. Контейнер может представлять из себя коробку с крышкой, в таких иногда приносят еду в офис (пожалуйста, не оставляете в контейнере еду). В качестве "небольшого приза" может быть любая мелочь - брелки, игрушки, монеты.

Карандаш и блокнот в таком тайнике нужен для того чтобы фиксировать свою находку. Запишите в блокноте свое имя, то что вы взяли, что положили, можете оставить пару слов о тайнике, месте его расположения, это будет интересно читать будущим геокешерам.

Тайники бывают разных уровней доступности – некоторые могут находиться в двух шагах от шоссе, а до других можно добраться, только преодолев серьезнейшие препятствия – тут уже каждый выбирает по себе. Есть продвинутые геокешеры, которые поставили себе целью собрать все тайники и колесят по всей стране, тратя бешеные деньги ради какого-нибудь магнитика из тайника в республике Саха. Геокешеры приветствуют создание тайников, с привлекательными и творческими описаниями, фотографиями, загадками и всячески стараются пропагандировать активный, здоровый образ жизни.

Чтобы найти тайник нужно: внимательно прочитать описание тайника на сайте, запомнить, записать координаты и отправиться на поиски. По результатам поиска настоящий геокешер пишет отчет в блокноте тайника, а если он тайник нашел: что-то берет в тайнике, а что-то оставляет, чтобы

другие смогли порадоваться находке. По правилам, из тайника можно взять любой приз, заменив его на свой, не менее ценный.

Играть в геокэшинг можно семьей, компанией или в одиночку. Геокэшинг - игра, в которой могут участвовать все желающие независимо от возраста, пола или социального положения. Что из себя представляет тайник? Обычно это стандартный пластиковый контейнер для продуктов с плотно закрывающейся крышкой. В него обязательно кладется блокнот, на первой странице которого есть информация о дате закладки и описание оставленных «сокровищ»: сувениров, книг или любых других предметов, представляющих некую условную ценность.

Особенностью российского геокэшинга является то, что по правилам игры тайник рекомендуется создавать только в местах, которые представляют природный, исторический, культурный, географический интерес. Поэтому создание и поиск тайников превращаются в активный познавательный процесс. Игроки получают множество любопытных сведений о достопримечательностях российской земли.

Геокэшинг — это одновременно потрясающий феномен, спорт, замечательный вид отдыха и отличная игра.

Так или иначе, удовольствие получают все. «Плюс» геокэшинга не в поиске самого клада, а в указании красивого или примечательного места. «Часто приезжая по найденным описаниям, мы даже не начинали искать сам тайник, а просто наслаждались окружающими видами...» - делятся своими впечатлениями участники игры.

### ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ

Цель соревнований – за минимальное время обнаружить все тайники.

Соревнования проводятся в течение контрольного времени. Команды, финишировавшие после закрытия финиша или не взявшие все тайники считаются как выступающие вне официального зачета.

Тайники являются индивидуальными для каждой команды и не подлежат повторной закладке. В тайнике отсутствуют предметы для обмена, за исключением 1 сувенира для команды.

Организаторы соревнований оставляют за собой право отдельные тайники сделать общими для нескольких команд, о чем участники соревнований будут уведомлены на точке нахождения тайника представителем организаторов.

Запрещается передавать информацию о фактическом местонахождении тайников участникам других команд.

Формат соревнований:

Каждой команде на старте выдаются распечатанные легенды с указанием местонахождения 2-х тайников

При взятии одного из тайников (№1 и №2) команда получает информацию об одной из координат тайника №4, а также легенду по тайнику №3.

При взятии тайника №3 команда получает фотографию и описание места закладки тайника №4.

Капитан команды с GPS-навигатором обязан присутствовать на всех 4 обязательных тайниках (определение местонахождения осуществляется по треку с GPS-навигатора).

В случае схода с дистанции одного из участников команды, капитан обязан сразу же уведомить об этом организаторов.

Не допускается участие в соревнованиях команды, состав участников которой стал менее 2 человек.

Контроль количества участников в команде осуществляется организаторами на старте, тайнике №3 и финише.

#### ОПРЕДЕЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ

Для контроля прохождения маршрута, на финише команда сдает GPS-навигатор для снятия трека. При определении результатов в расчетах участвуют только те тайники, через которые прошел трек в радиусе 20 м.

Победитель соревнований – команда с наименьшим временем прохождения маршрута.

Для участия в определении победителя, команда должна взять все 4 тайника. Виртуальный геокешинг – путешествие по фото с заданиями в тайниках.

Преимущество геокэшинга в том, что играть в него могут все, да и выбирать нагрузку каждый будет себе по силам. До тайников можно добираться на велосипеде, пробираясь по грунтовкам и преодолевая болота (чем не велотуризм, т.е. велокэшинг), можно бродить пешком от одного тайника до другого, наслаждаясь окружающей природой, можно доезжать до дальних тайников на машине.

1. Чтобы участвовать в Игре, вам надо находить чужие тайники и прятать свои.

2. Приоритеты игры:

- 2.1. Создание тайников, хороших и разных, интересных и загадочных.
- 2.2. Создание привлекательных описаний, иллюстрированных



фотографиями.

- 2.3. Активный, здоровый образ жизни.

- 3. Поиск тайника:

- 3.1. Тайник считается найденным после отметки (записи) о нахождении в блокноте тайника.
    - 3.2. Виртуальный тайник считается найденным после отправки найденного при поиске тайника ответа на "виртуальный" вопрос Администрации и/или Автору через специальную форму, профиль Автора или с помощью E-Mail и получения подтверждения правильности ответа.
    - 3.3. Из тайника можно взять любой приз, заменив его своим, не менее ценным. В этом случае в блокноте тайника необходимо отметить, что было взято и что положено взамен.
    - 3.4. После посещения найденный тайник должен быть помещен на прежнее место и хорошо замаскирован.
    - 3.5. Вернувшись к компьютеру, сделайте отметку о посещении тайника на сайте.

- 4. Создание тайника:

- 4.1. Тайник должен быть приурочен к природной, архитектурной, культурной, исторической, техногенной достопримечательности либо реализовывать какую-то оригинальную и увлекательную поисковую задачу.
  - 4.2. Создать свой первый тайник можно после нахождения пяти тайников, созданных другими игроками.
  - 4.3. Количество созданных виртуальных тайников одним автором не может быть больше количества созданных им традиционных.
  - 4.4. Одной достопримечательности может быть приурочен только один тайник.
  - 4.5. Недопустима публикация на сайте тайников, лишенных описания местности и/или описания тайника, с недостоверными координатами. Фразы типа "материал в разработке", "будет позже" и т.п. расцениваются как отсутствие описания.
  - 4.6. Недопустимо создание тайника с названием, повторяющим название существующего тайника, или с названием, похожим на уже существующее до степени смешения.
  - 4.7. Фотография, не являющаяся поисковой задачей по теме тайника, не может быть единственным зачетным заданием.
  - 4.8. Обо всех опасностях и/или о требующемся специальном снаряжении игроки должны быть проинформированы в описании тайника.

- 4.9. Любому тайнику, независимо от даты его создания, нарушающему Правила игры или содержащему в описании значительное количество ошибок, может быть присвоен статус модерации (проверки). Также обязательную проверку проходит первый тайник, создаваемый игроком.
- 4.10. Условия получения зачета должны быть одинаковы для всех игроков.

## 5. В игре **запрещается**:

- 5.1. Создавать тайники на частных и охраняемых территориях, закрытых для общественного доступа.
- 5.2. Создавать тайники, приуроченные к действующим или охраняемым режимным или военным объектам.
- 5.3. Посвящать одной (конкретной) достопримечательности два и более тайников.
- 5.4. Класть в тайники:
  - Предметы, запрещенные действующим законодательством (оружие и боеприпасы, наркотики и т.п.).
  - Предметы нездорового "образа жизни" (алкоголь, табачные изделия и т.п.).
  - Предметы "для взрослых" (В игре участвуют дети!).
  - Скоропортящиеся продукты и предметы, могущие нанести вред здоровью.
  - Пахучие предметы.
  - Все что может испортить/уничтожить тайник (лопнуть от мороза/жары, привлечь диких животных и т.п.).
- 5.5. Искать и извлекать контейнер тайника в зимний период кроме случаев, когда Автор прямо разрешил это в описании тайника. Зимним считается период, когда на земле лежит снег, вода замерзла и/или температура воздуха ниже или равна 0 градусов по Цельсию.
- 5.6. Публиковать ответ на "виртуальный" вопрос в Интернет-блокноте тайника или в других публичных местах.
- 5.7. Предпринимать любые целенаправленные действия для искусственного изменения рейтингов тайников и игроков (создание для этой цели дополнительных аккаунтов, организация сговора игроков, фальсификация взятия тайников, взаимное оценивание тайников совместно играющими участниками и т.п.).
- 5.8. Создавать тайники без выезда на местность, а так же засчитывать себе взятие тайника и оценивать его без посещения тайника и выполнения поставленной Автором задачи.

## 6. Хорошим тоном в игре считается:

- . Вежливо, внимательно относиться к другим игрокам.
- . Бережно относиться к природе и памятникам истории и культуры.
- . Использовать для описания тайников и общения на сайте и в конференции русский язык, придерживаясь его литературной версии.
- Создавать интересное и полноценное описание тайника,

рассказывающее, чем уникален и интересен этот тайник.

- . Класть в тайник достойные призы. Не принято класть в тайник пришедшие в негодность, потерявшие всякий вид предметы по принципу "дай вам Боже, что нам негоже".
- . Наблюдать за жизнью своих тайников, оперативно восстанавливать контейнеры или "виртуальные" вопросы при утрате таковых, отвечать на вопросы игроков.
- . Оставлять отзывы и впечатления о посещениях тайников в Интернет-блокнотах.

## **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);

— 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 выполнят задание на станции ( тайник - ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории) и т.п.

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

— Военная игра «Зарница», посвященная 23 февраля. На станциях задания давали военнослужащие воинской части.

— «Форт Боярт». 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 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.