

# **ОБНОВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СТИЛЕ ГЕОКЕШИНГ, КВЕСТ-ИГР**

Шаповалова Л.В.

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Борисоглебского городского округа средняя общеобразовательная школа №13  
г.Борисоглебска

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 чётко планировать свои действия. Задача педагога специально организовать виды деятельности, создать внутри атмосферу сотрудничества, взаимного доверия – детей друг с другом, а также вместе детей и взрослых. Отсюда возникает необходимость поиска новых условий включения в основные виды деятельности детей дошкольного возраста. Целенаправленная работа по внедрению игровых маршрутов в образовательный процесс с применением геокешинга, квест-игр позволит создать условия для саморазвития, самообучения, самовоспитания детей, сформирует у них умение ориентироваться на местности, повысит двигательную активность. Согласно ФГОС ДО, одним из важных условий для создания социальной ситуации развития ребёнка является поддержка его индивидуальности и инициативы в различных видах деятельности, в т.ч. двигательной. С целью повышения двигательной активности, сохранения и укрепления физического и психического здоровья воспитанников, а также организации детской познавательной деятельности педагоги нашего ДОУ пришли к выводу, что необходимо разнообразить и дополнить организацию образовательного процесса, внедрив игровые технологии в стиле геокешинг и квест-игр.

В связи с этим была разработана модель организации образовательного процесса с использованием игровых технологий. Данная модель оздоровительно-тематических прогулок разработана согласно ФГОС ДО, основана на программе Вераксы и вариативных программах ДОУ. Модель представляет собой целостную систему, состоящую из 3 взаимосвязанных компонентов.

Первый компонент – целевой, который включает единство целей и задач.

Цель педагогического обеспечения: разнообразить содержание оздоровительно-тематических прогулок, внедрив в образовательный процесс современные игровые технологии в стиле геокешинга, квест-игр.

Для осуществления поставленной цели были определены ключевые задачи:

1. Развивать у детей стремление к самостоятельному решению познавательных, творческих задач, развитие активной жизненной позиции.
2. Сохранять и укреплять здоровье детей.
3. Формировать потребность в двигательной активности, создавать положительный эмоциональный настрой у детей.
4. Развивать у детей умение ориентироваться на местности по карте-схеме, определять направление маршрута.
5. Формировать самостоятельность и инициативу в различных видах деятельности детей.
6. Обеспечить повышение компетентности педагогов в вопросах эффективного использования модели оздоровительно-тематических прогулок.
7. Использовать эффективные формы взаимодействия детского сада с семьёй и социальными партнёрами.

Второй компонент – процессуальный, основанный на следующих принципах:

Саморазвитие - решение одних задач и проблем приводит к постановке и решению новых, стимулирующих дальнейшее развитие.

Демократизация – открытость образования, утверждение в образовательной системе отношений равноправия, сотрудничества, вариативности содержания, форм и методов взаимодействия с семьёй.

Гуманизация – ориентация всех составляющих процесса воспитания и развития на личность дошкольника.

Индивидуализация – учет всей системы особенностей семьи, сочетание индивидуальных и коллективных форм работы.

Диверсификация – обеспечение необходимого и достаточного разнообразия форм и подходов к их реализации для удовлетворения запросов родителей.

Всестороннее и гармоничное развитие личности - обеспечение единства всех сторон воспитания, формирующих гармонически развитую личность; в процессе физического воспитания необходим комплексный подход в решении задач нравственного, эстетического, физического, умственного и трудового воспитания. Оздоровительная направленность - обязательное достижение эффекта укрепления и совершенствования здоровья человека.

Основными условиями эффективности педагогического обеспечения оздоровительно-тематических прогулок является:

1. Организация пространственной развивающей среды. Среда должна иметь характер открытой, незамкнутой системы, способной к изменению, корректировке и развитию.

2. Социальное партнёрство предполагает взаимодействие с инструктором по физической культуре, музыкальным руководителем, родителями воспитанников, школьниками и студентами, учащимися спортивных школ, выступающих в роли волонтеров.

3. Кадровый аспект – повышение квалификации педагогов по использованию игровых технологий, самообразование, планирование образовательного процесса.

4. Оценка качества – выявление эффективности использования игровых маршрутов в оздоровительно-тематических прогулках и результатов сформированности у детей интегративных качеств.

Третий компонент – содержательный, включает в себя организацию игрового процесса детей, предполагает равномерное распределение образовательной нагрузки между основными направлениями развития ребёнка, обозначенными

ФГОС ДО, а так же содержит совместную деятельность детей и педагогов, включающую образовательную деятельность, самостоятельную деятельность детей по интересам.

Основным условием построения данной модели оздоровительно-тематических прогулок является реализация комплексно-тематического планирования ДОУ. Система оздоровительно-тематических прогулок с использованием игровых маршрутов разработана с учётом различных зон: территории ДОУ, парка, лесополосы и микрорайонов города. Разнообразие прогулок основано на внедрении игровых маршрутов в стиле геокешинг, квест-игр.

Геокешинг – увлекательная игра, заключающаяся в поиске тайников по карте. Геокешинг впервые возник в Америке в 2000 году и представлял собой виртуальную игру. Геокешинг в ДОУ представляет собой адаптированную версию для детей дошкольного возраста с использованием ИКТ, мультимедийного оборудования, планшета, карт и схем и имеет характерные особенности:

1. Чётко определённые правила игры.
2. Использование определённой атрибутики и символов.
3. Наличие конкретной мотивации.
4. Активизация познавательной и двигательной активности.
5. Ориентирование на местности, проявление эрудиции и смекалки.
6. Наличие реального или воображаемого мира.
7. Внедрение новых технических средств обучения.
8. Рефлексия.
9. Подведение итогов.

Формы организации геокешинга:

1. Индивидуальная
2. Подгрупповая
3. Групповая
4. Коллективная

Квест–игра – приключенческая командная игра, объединённая сюжетом, предполагающая передвижение по маршруту карты, основанная на решении головоломок, логических задач, а также прохождении препятствий, требующих от участников ловкости и физической подготовки. В ДОУ квест-технология – это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определённые задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определённого сюжета.

Характерные особенности квест-игр:

1. Чётко определённые правила игры.
2. Наличие сюжета и мотивации.
3. Поиск предметов запискам и по карте.
4. Активизация познавательной и двигательной активности
5. Наличие реального или воображаемого мира.
6. Внедрение новых технических средств обучения.
7. Рефлексия.
8. Подведение итогов.

Формы организации квест-игры:

1. Путешествие.
2. Детектив.
3. Журналистское расследование.
4. Научное исследование.

Геокешинг и квест-игры имеют следующий образовательный интерес:

1. Природный (географический, ландшафтный, экологический, ОБЖ).
2. Исторический (культурный, архитектурный, краеведческий).
3. Исследовательский (экспериментальный, опытнический).

Оздоровительно-тематические прогулки включают игры-развлечения с учётом возрастных особенностей детей 5-6, 6-7 лет, продолжительности и интенсивности двигательной активности. Игры-развлечения сочетают в себе ориентирование по преодолению рельефа с использованием специально

разработанных карт-схем, решение задач и головоломок, поиск клада, присутствие персонажей, как в реальном, так и в воображаемом мире.

Результативность применения игровых технологий:

- в ДОО создана система оздоровительно-тематических прогулок с игровыми маршрутами для детей старшего дошкольного возраста, способствующая развитию индивидуальности, инициативы и активной жизненной позиции ребёнка;
- совершенствование двигательной активности детей, направленное на укрепление здоровья и развитие выносливости организма;
- повышение у детей уровня физического развития;
- успешно прививаются навыки ориентирования на местности, спортивной этики, дисциплины, преданности своему коллективу;
- активизация познавательного интереса в области краеведения, экологии, ОБЖ, ЗОЖ.
- создание фундамента прочного союза семьи и ДОО;
- развитие у педагогов инновационного потенциала и готовность совершенствовать педагогическую деятельность.

### **Литература:**

1. Касаткина Е. И. Игровые технологии в образовательном процессе ДОО [Текст]: //Управление ДОО. 2012. №5.
2. Ошкина А. А. Квест-игра - культурная практика детей дошкольного возраста [Текст]: педагогам дошкольных образовательных организаций // А. А. Ошкина, 2018. С. 279-282.