

Методические рекомендации по разработке экологических маршрутов по ориентировке на местности с использованием современных образовательных технологий.

*Баранова Ольга Сергеевна,
старший воспитатель
МАДОУ «ДС № 52 г. Челябинска»*

В дошкольном образовании на современном этапе происходит развитие новых, нетрадиционных направлений содержания работы ДОУ, таких как обучение иностранному языку, компьютерное обучение, приобщение детей к национальной культуре и др. Одновременно происходит неоправданное увеличение учебной нагрузки. При этом отсутствует четкое разделение ответственности за дозирование учебной нагрузки и, следовательно, за эмоциональное и физическое благополучие детей (Р.Стеркина, 1996). Наряду с этим, введение дополнительных занятий приводит к снижению и без того недостаточного по оценке специалистов уровня двигательной активности детей (В.И. Столяров, И.М. Козлов, А.Б. Лагутин, А.И. Семейкин, Ю.К. Чернышенко и др.). В связи с этим поиск таких средств физического воспитания, которые на фоне высокого уровня двигательной активности позволили бы развивать познавательные способности детей дошкольного возраста, особенно актуален (Г.А. Казанцева, С.Б. Шарманова, А.И. Федоров и др.).

Процесс познания основывается на любознательности и пытливости, которые в свою очередь возникают и реализуются в условиях новизны и необычности поля деятельности. Познавательный интерес, возникающий в двигательной деятельности, заставляет детей активно стремиться к познанию, искать разные способы и средства удовлетворения «жажды знаний», развивает их творческую активность (А.В. Запорожец, Л.А. Венгер, Н.Н. Поддьякова, Т.М. Маркова и др.). Развитие познавательной активности неотделимо связано со становлением двигательной сферы ребенка: именно движение осуществляет связь с окружающим миром, которая является основой развития психических процессов (Л.С. Выготский, А.В. Ястребова, Т.П. Бессонова и др.). По мнению Ю.Ф. Змановского, рациональная двигательная деятельность должна включать физические и умственные нагрузки на благоприятном эмоциональном фоне, который может создаваться природным окружением.

Ни для кого не секрет, что сегодняшние дети отличаются от своих предшественников. Стремительно развивающиеся информационные технологии, огромное количество постоянно меняющейся информации и развитие СМИ – все это в своей совокупности оказывает сильное влияние на развитие ребенка и формирование его психики. Психика ребенка неустойчива и лабильна, то есть подвержена влиянию со стороны окружающего общества и обстоятельств. Образовательный процесс требует перестройки. Образовательная деятельность - мобильности, насыщенности и широты впечатлений, неординарности и увлекательного сюжета.

Организация образовательной деятельности на природе может быть организована в различных формах, но наиболее востребованные современными детьми это ориентирование на местности с использованием квест-технологии и технологии геокешинга. Образовательная деятельность, организованная на открытом воздухе усиливает оздоровительный эффект физических упражнений, повышает их двигательную активность, а окружение природной среды создает благоприятные условия для экологического развития детей. Умение ориентироваться — важнейший навык для каждого человека.

Б.И. Огородников предлагает называть ориентированием деятельность человека, направленную на определение точки своего стояния на карте и на перемещение в заданную на карте точку местности.

В этом смысле под ориентировкой в пространстве мы понимаем:

а) определение «точки стояния», т. е. местонахождения субъекта по отношению к окружающим его объектам;

б) локализация окружающих объектов относительно человека, ориентирующегося в пространстве;

в) определение пространственного расположения предметов относительно друг друга, т.е. пространственных отношений между ними.

По мнению Ю.С. Воронова, во время занятий ориентированием вырабатываются такие необходимые человеку жизненно важные качества, как самостоятельность, решительность, целеустремленность, настойчивость при достижении цели. Ориентирование, с его непредсказуемостью ситуаций, которой лишена обстановка спортзала, стадиона, бассейна, как никакой другой вид физической культуры помогает развивать наблюдательность, смелость, качества, необходимые и в повседневной жизни.

В процессе обучения ориентированию на местности дети знакомятся с компасом, с приемами ориентирования по небесным светилам, по природным явлениям и растениям, знакомятся с картой и ее условными обозначениями. Дошкольники учатся с помощью взрослого, а затем и сами, рисовать план своей игровой комнаты, участка детского сада и ориентироваться по нему («Найди клад», «Казака — разбойники», «Кто быстрее»).

Занятия ориентированием на местности, включенные в процесс экологического развития ребенка, облегчает педагогу решение следующих задач:

- находясь в лесу, дети закрепляют знания о растительном и животном мире, наблюдают за сезонными изменениями в природе;

- в беседе с педагогом на привале дети уточняют представления о живой и неживой природе, об отношении человека к природе, учатся связной монологической речи;

- участвуя в походах, дети расширяют свой кругозор в сфере естественнонаучных знаний, учатся практически взаимодействовать с природными объектами;

- педагог, используя непосредственное общение ребенка с природой, закладывает основы нравственных норм природопользования (бесшумное поведение в природе, выбор места для бивака, выбор и сбор топлива для костра, уборка мусора за собой).

В каждом квесте или приключенческой игре присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, участники могут дополнять живые квесты по ходу их прохождения. Использование современных технологий, таких как геокешинг и квест, позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Что же это за технологии?

Квест – игра – это приключенческая игра, в которой есть сюжет, задания, цель, загадка, форма образовательной деятельности. Квест – это «поиск», путешествие к определенной цели через преодоление трудностей. Квест – технология – это модель, алгоритм проведения игры. Квест - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе выбора вариантов, через реализацию определенного сюжета. Квест-игра предполагает интеграцию различных видов детской деятельности, что является одним из требований ФГОС ДО к структуре образовательной программы ДО и её объёму.

Виды:

Одноразовые – квесты, единожды выполняемые за игру.

Многоразовые – квесты, регулярного прохождения (ежедневно, еженедельно, периодически, раз в несколько дней).

Разновидность квестов:

Одиночные – прохождение единолично. \

Групповые – прохождение в составе 2-х, 3-х, 4-х игроков, в составе клана, например не менее 10-ти игроков, альянсовые, например, не менее 15 игроков.

Типы квестов:

Выживание (оборона) - действия игрока в одиночку либо (а так же) в составе группы, направленные на удержания территории на различной местности (как вариант, в течение определенного времени, до подхода основных сил).

Ликвидация (атака) - действия игрока в одиночку либо (а так же) в составе группы, направленные на уничтожение/подавление вражеских сил (различной численности) на различной местности. (возможно на время) Шпионаж/диверсия – действия игрока в одиночку либо (а так же) в составе группы, направленные на захват важной документации, взятии "языка" и других людей, с последующим их доставлением в соотв. органы. Уничтожение зданий, строений, сооружений, а так же транспортных средств путем минирования. (возможно на время)

Поисковые/торговые операции – действия игрока в одиночку либо (а так же) в составе группы, направленные на обнаружение, доставление и, возможно, в процессе, боевых столкновений с противником, различных грузов, предметов. (возможно на время)

Мирные – действия игрока в одиночку либо (а так же) в составе группы, направленные на доставление различных предметов НПС (возможно на время).

Принцип мирных квестов:

найди---> получи награду,

найди---> принеси---> получи награду,

найди---> сообщи ---> получи награду,

принеси/отнеси---> получи награду.

Конечно, для современной системы образования подходят не все виды квестов, а только мирные и поисковые.

Существует определенная структура игровых квестов:

Наличие интересных героев (люди-актеры, с атрибутами тех героев, которых они изображают)

Наличие наград за проделанные задания (например, жетоны, либо получение части ответа на главный вопрос игры, в конце игры грамоты за места, кубки и т.п.)

Наличие ведущего команды (не подсказчика, а помощника) как придумать запоминающийся квест, который даст возможность взглянуть на привычные вещи по-другому.

Геокешинг — одна из современных технологий дошкольного образования. Что такое **геокешинг**? Складывая смысл составляющих его слов *гео* (*земля*) и *cache*(тайник, получается – «поиск тайника в земле». Это действительно смысл «*геокешинга*», игры, в которую играют миллионы жителей разных стран мира.

Геокешинг – приключенческая игра с элементами туризма и краеведения. Помимо краеведения и спорта, **геокешинг** играет большую положительную роль в воспитании детей. Задача, которую решают игроки в геокешинг – это розыскивание тайников, сделанные другими участниками игры. При этом они используют устройства, имеющие GPS приемник. Такие как ноутбук, навигатор, смартфон или КПК.

В ДОУ эта игра предполагает более широкую адаптивную версию для детей дошкольного возраста с использованием информационно – коммуникативных технологий (мультимедийного оборудования, планшета, навигатора, карт и схем), которые помогают им найти тайник. Здесь 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.

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

Правила игры довольно просты, но их нужно выполнять. Кладом называют предмет, положенный в контейнер. Затем его прячут в интересном месте: например в памятнике, озере, лесу, у нас в траве, за деревом, домиком или в песке.

Правила игры:

1. Найти тайник.
2. Забрать из тайника понравившийся предмет.
3. В тайник положить предмет, взамен взятого,
4. Написать на сайте о своей находке.

Способы поиска клада:

Для игры важна карта местонахождения. На карте нужно отметить, где спрятали клад. Способ поиска клада - это поиск по загадкам, по приметам, по схеме.

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

Для того, чтобы заинтересовать детей, в первые тайники можно закладывать конфеты. Ребята научатся искать тайник по указанным меткам и указаниям, которые им оставляют. Затем усложняется задача - искать тайники по картам или 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.

Для успешного решения спектра задач образовательной деятельности по экологическому ориентированию, при использовании этих технологий педагогам необходимо придерживаться следующих принципов:

1. Доступность (задания не должны быть слишком сложными).
2. Системность (этапы прохождения игры должны иметь логическую связь).
3. Эмоциональная насыщенность (задания должны увлекать, вызывать интерес и желание действовать).
4. Ограниченность во времени (на выполнение заданий дается определенно время).
5. Разнообразие (выполнение заданий предполагает использование различных видов деятельности).
6. Безопасность (игра должна быть безопасной для жизни, психического и физического здоровья ребенка). Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья, например, забраться на дерево, спрыгнуть с большой высоты, спуститься в яму.
7. Вопросы и задания должны соответствовать дошкольному возрасту.
8. Недопустимо унижать достоинство ребенка. К примеру, нельзя заставлять рассмотреть гусеницу или танцевать, если ребенок боится или стесняется.
9. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.
10. Наличие осязаемого конечного результата и рефлексии.
11. В игре по экологическому ориентированию могут принимать участие только воспитанники, имеющие предварительную подготовку (знакомые с компасом, картой, масштабом), предварительные знания о растительном и животном мире, о природных явлениях.
12. Если есть возможность разделить участников на небольшие команды примерно по 6 человек, то лучше это сделать.
13. Было бы неплохо заранее предупредить участников игры или соревнований о круге вопросов, тематике и условиях игры.
14. Подготовьте заранее специальное оборудование, которое может понадобиться: компостеры, призмы, карточки участников, фишки, протоколы и секундомеры.

15. Расстановку контрольных пунктов (КП), подсчет результатов и подведение итогов лучше взять на себя взрослым.

Пример игры:

Сюжет игры строится на решении логических задач, ориентировке на местности, прохождении препятствий, которые требуют от участников ловкости и хорошей физической подготовки. При этом игра может начинаться в здании детского, а продолжиться на его территории.

Сюрпризный момент – послание от воображаемого персонажа, который помогает найти детям найти клад, дает подсказки, куда двигаться дальше, предупреждает об опасности. Задания могут приходиться по смс на телефон педагога или демонстрируются на экран.

Выполнение задания должно поощряться (конфеткой, медалькой, монеткой или подсказкой)

Для поддержания интереса дети могут составить свою карту и наполнить тайник интересностями для других групп.

Как организовать и провести игру

«Пиратский клад», «Тайник феи», «Набор лесника», «Подарок из сказки» и многие другие.

Игра включает в себя несколько этапов (главная – предварительная работа)

1. Игра может начаться в группе. Дети получают видео письмо от героя, который приглашает их в игру (это создает положительную эмоциональную атмосферу).
2. Дети совместно с воспитателем, а может быть и помощником, перемещаются на территорию детского сада, где и происходит основное ориентирование по карте. Цель это закрепление умения ориентироваться в пространстве и обеспечение двигательной нагрузки. На этом этапе могут присутствовать и сказочные и волшебные герои. Во время своего мини-похода они наблюдают за растениями, птицами, явлениями природы, преодолевают препятствия
3. Последняя подсказка направляет детей в точное место нахождения клада (сундука с сокровищами)
4. Возвращение в группу и подведение итогов в игровой форме. Возможно, детям дать задание, подготовить тайник для детей других групп и проложить маршрут

Виды заданий:

1. Карта в которой отсутствует несколько фрагментов
2. Ребусы
3. Придумать рифму или стихотворение
4. Отыскать подсказку в каком то контейнере (мешок с крупой, сухой бассейн и т.д)
5. Отгадать загадки и по первым буквам отгадок сложить слово
6. Преодолей препятствие (прыгни, пролезь, докинь)
7. Возможно использовать задания с элементами экспериментирования
8. Если задание выполняется в здании детского сада, то может быть использована интерактивная доска
9. Путешествие в огород или по территории детского сада и др.