**Инновационные образовательные технологии КВЕСТ и ГЕОКЕШИНГ в работе с детьми дошкольного возраста**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **КВЕСТ** | **ГЕОКЕШИНГ** |
| **Определение** | В основе игры заложена идея самостоятельной деятельности группы детей в решении проблемной ситуации. | Туристическая игра с применением навигационных систем, карт, схем. |
| **Цель игроков** | ***Решить проблему***. | ***Найти клад*** (тайник) по карте, схеме, фотографии. |
| **Цель педагога** | Предоставить детям опыт самостоятельного размышления, принятия решения и действий. | Приобщать детей к здоровому образу жизни через спортивно-познавательную игру. |
| **Задачи** | Развивать умение проявлять *инициативу и самостоятельность* в разных видах деятельности.  Формировать интерес к *самостоятельному решению* познавательных, творческих и коммуникативных задач.  Расширять *кругозор* детей через логические игры и упражнения.  Формировать у детей умение *работать в коллективе*. | Развивать у детей умение *ориентироваться на местности по карте* – схеме, определять направление маршрута.  Обеспечить необходимую *двигательную нагрузку*. Прививать *полезные привычки* в отношении своего здоровья.  Создавать положительный *эмоциональный настрой*.  Приобщать к общепринятым правилам и нормам взаимоотношений, развивать умение *дружески общаться* со сверстниками. |
| **Место проведения** | Охват *нескольких помещений*. | Игра проходит *на территории детского сада*. (Начать игру можно в здании). |
| **Правила для педагога** | 1. Разделить детей на *команды*. Чем меньше дошкольников в команде, тем больше возможности проявить себя.  2. Каждая команда проходит *один и тот же маршрут*, но в разной последовательности, чтобы территориально не мешать друг другу.  3. Первую *подсказку* предложить детям в расшифрованном виде, чтобы они поняли, в чем суть подсказки.  4. Формулировать задание так, чтобы детям требовалось *подумать и догадаться*, что нужно сделать и куда идти дальше.  5. Задания должны быть на *разные виды деятельности*.  6. *Не торопить детей и не решать за них*. (Давать наводящие вопросы).  7. *Поощрение* за окончательный результат.  8. Обязательно *обсудить*, какое задание было самым интересным, какое самым сложным, какими нужно быть людям в команде, чтобы лучше справиться с заданием. | 1. Придумать и создать интересный *тайник*. Подготовить привлекательное описание с фото или рисунком.  2. Задания могут поступать в виде *послания* от воображаемого персонажа, который дает подсказки, куда двигаться, предупреждает об опасности. Можно использовать СМС-сообщения.  3. Дети получают *поощрение* за выполненное задание – маленький приз, фишки или дополнительная подсказка.  4.Для продолжения игры можно заново спрятать *тайник* и нарисовать новую карту или положить в этот же тайник что-то новое для других детей. |
| **Правила для детей** | 1. Задания выполняйте самостоятельно.  2. Найдите задание и разберитесь, что нужно сделать. Найти задание помогут подсказки. С их помощью можно догадаться, где (или у кого) находится задание. У каждого задания своя подсказка.  3. Выполните задание.  4. Получите результат.  5. Квест- командная игра, поэтому внимательно слушайте друг друга, обсуждайте, договаривайтесь.  6. Если потребуется помощь, обращайтесь к взросым. | 1. Внимательно изучите карту-схему.  2. Двигайтесь строго по указанному маршруту.  3. Выслушайте задание и выполните его. Если задание будет выполнено правильно – заработаете приз.  4. Дойдя до последней точки маршрута, откройте клад. Он ваш!  5. Подумайте, что можно спрятать в этом тайнике и для кого. |