

**Краевая стажировочная площадка  
по теме «Центр творчества и школа –территории патриотического  
воспитания средствами туристско-краеведческой деятельности»**

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
Центр творчества «Калейдоскоп»  
муниципального образования Тимашевский район

**Мастер-класс  
«Использование геокешинга в формировании  
краеведческих знаний школьников»**



Подготовила  
педагог-организатор МБУДО ЦТ «Калейдоскоп»  
**Аксентьева Евгения Владимировна**

станция Медведовская  
25 октября 2024 года

## **Мастер-класс «Туристско-краеведческие игры и соревнования. Эффективный педагогический опыт»**

**Дата проведения:** 25.10.2024 г.

**Место проведения:** МБОУ СОШ №10 муниципального образования Тимашевский район, ст. Медведовская, ул. Пушкина, 7

**Цель мастер-класса:** повышение профессионального мастерства педагогов – участников мастер-класса через педагогическое общение с педагогом дополнительного образования, создание условий для профессионального общения, самореализации и стимулирования роста творческого потенциала педагогов.

### **Задачи мастер-класса:**

- ознакомление участников мастер – класса с методами и приёмами по развитию творческих способностей через использование геокешинга в изучении Краснодарского края;
- знакомство с алгоритмом разработки маршрутов образовательного геокешинга;
- отработка педагогических приемов в деятельностно-имитационном режиме.

**Оборудование и инвентарь:** наличие смартфонов с доступом к сети Интернет, интерактивного приложения, считывающего QR-коды; конверты с заданием, подготовленные заранее QR-код -подсказки, сайты, ключи для проверки ответов участников и подсчёта баллов, блокнот, ручки, значки.

### **Предполагаемый результат мастер-класса:**

По итогам мастер-класса участник:  
понимает, что такое образовательный геокешинг;  
знает, какие образовательные цели и задачи можно решить с помощью образовательного геокешинга;  
умеет создавать задания, маршрутные листы, инструкции в помощь учащимся, материалы по оценке работы учащихся для организации виртуального геокэшинга и геокэшинга с выходом на местность.

## **ХОД МАСТЕР-КЛАССА:**

### **I. Вводная часть мастер-класса:**

Педагог-мастер: Добрый день! Сегодня, я Аксентьева Евгения Владимировна, проведу для Вас мастер-класс по теме: «Использование геокешинга в формировании краеведческих знаний школьников». Одной из приоритетных задач современной школы является создание необходимых и полноценных условий для личностного развития каждого учащегося, формирование его активной позиции, как в учебном процессе, так и в жизни. Активные познавательные способности формируются и развиваются в процессе познавательной деятельности, т.е. когда учащийся не просто слушатель, а активный участник и своим трудом добывает знания. Именно форма активного

обучения – это первый шаг, к самостоятельности, любознательности и осознанного понимания необходимости учения. Учитель отказывается от авторитарного характера обучения в пользу демократического поисково-творческого. В качестве основных неоспоримых достоинств такого подхода в обучении выступают: высокая степень самостоятельности, инициативности, развитие социальных навыков, сформированность умения добывать знания, развитие творческих способностей. Современное образование нацелено не только вооружить ученика фиксированным набором знаний, но и создать эффективную систему процесса воспитания гражданина и патриота, принимающего судьбу родного края, осознающего ответственность за настоящее и будущее малой родины, через формирование уважительного и бережного отношения к историческому наследию. В связи с этим наша задача заключается в реализации планов воспитательной работы с помощью новых, современных, интересных детям, форм работы.

Большим потенциалом для комплексного формирования личностных компетенций, а также развития навыка использования цифровых технологий в воспитательных целях, обладают современные GPS-технологии, реализующие свои образовательные возможности в рамках геокешинга. Геокешинг (англ. *geocaching* от греч. γεο- — Земля + англ. *cache* — тайник) — туристическая игра с применением спутниковых навигационных систем, состоящая в нахождении мест по заданным координатам и прохождении заранее заданного маршрута, в ходе которого дети осваивают спутниковые навигационные системы (GPS), исследуют территории, знакомятся с достопримечательностями, выполняют творческие задания.

Создателем игры является инженер из Орегона (США) Дэйв Алмер. Он же, весной 2000 года, спрятал первый геокешерский тайник. Спустя два года геокешинг пришел в Россию. Основная идея состоит в том, что одни игроки прячут тайники, определяют их географические координаты и сообщают о них на сайтах геокешерских сообществ. Официальное сообщество в России расположено на сайте <http://www.geocaching.ru>, мировое сообщество - на сайте [geocaching.com](http://www.geocaching.com). Другие игроки используют эти координаты для поиска тайников. Тайник представляет собой контейнер, в котором лежат как минимум блокнот, карандаш и некий приз. Владелец тайника вправе предложить свое наполнение, но есть ограничения. Некоторые тайники не снабжены контейнером. Это так называемые виртуальные тайники. Они предполагают поиск ответа на «виртуальный» вопрос при посещении местности, соответствующей указанным координатам. Ответ на вопрос не должен быть размещен в Интернете и не может быть найден путем поиска в сети. Тайник необходимо создавать только в месте, которое представляет природный, исторический, культурный, географический интерес. Поэтому каждая точка, отмеченная координатами, несет в себе еще и образовательную функцию. После нахождения тайника на местности (или ответа на «виртуальный» вопрос), необходимо сделать запись о нахождении тайника в блокноте и на сайте сообщества. 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. После этого тайник должен быть помещен на прежнее место и замаскирован. Запрещается создавать и засчитывать взятие тайника без выезда на местность.

Использование геокешинга в процессе обучения детей породило направление «Образовательного геокешинга». Образовательный геокешинг – это мощный инструмент, позволяющий поднять на качественно новый уровень и наполнить новым практическим содержанием организацию проектной деятельности школьников. Данная технология позволяет сделать процесс обучения действительно актуальным, личностно-значимым, интересным и творческим. Использование информационных технологий позволит повысить уровень мотивации учащихся и эффективность учебной деятельности. В ходе образовательного геокешинга дети исследуют территории, знакомятся с достопримечательностями, выполняют творческие задания. Геокешинг предполагает и поисковую, и исследовательскую деятельность. Точками геокешинга могут быть места произрастания различных видов растений, местные достопримечательности, памятники культуры, исторические места и другие объекты.

Значение краеведческой работы трудно переоценить, так как она дает возможность учащимся приобщиться к общественно-полезной деятельности, связанной со сбором исторического материала, в самых увлекательных для детей формах – экскурсиях, походах и т.д.

Краеведение является важным средством повышения качества знаний, способствующим формированию патриотических чувств, воспитанию нравственности. Использование краеведческого материала активизирует мыслительную деятельность школьников, позволяет разнообразить методику проведения уроков, вносит в преподавание конкретность и убедительность. Использование геокешинга в учебных целях обостряет внимание учащихся к фактам и явлениям, способствует развитию самостоятельного творческого мышления, умений практического применения полученных знаний в жизни. По данным на 2024 год, на территории Краснодарского края находится более 200 достопримечательностей, 19 379 памятников (объектов культурного и исторического наследия), из которых 5176 — федерального значения. Шесть населенных пунктов региона – Краснодар, Анапа, Армавир, Ейск, Сочи и станица Тамань – являются историческими поселениями, на территориях которых сосредоточены основные памятники архитектуры. Историческое краеведение раскрывает учащимся связи родного края с Россией, помогает уяснить неразрывную связь, единство истории каждого города, станицы с историей нашей страны, почувствовать причастность к ней каждой семьи и признать своим долгом, честью стать достойным наследником лучших традиций родного края.

Геокешинг краеведческой тематики позволяет познакомить учащихся с различными достопримечательностями Кубани. Приобретённые в процессе игры

знания, формируют у участников чувство патриотизма, любви к «малой родине» и могут быть полезны на уроках кубановедения.

Задачами геокешинга являются:

- углубление и закрепление знаний о родном крае, в котором мы живем;
- получение навыков поиска, систематизации и анализа полученной информации;

- приобретение опыта работы в команде.

В ходе образовательного геокешинга дети осваивают геоинформационные и поисковые технологии, исследуют территории, знакомятся с достопримечательностями, выполняют творческие задания.

Ответы на вопросы из различных сфер жизни и предметных областей превращают геокешинг в активный познавательный процесс, который наполняет обучение новым практическим значением.

В процессе поиска участники взаимодействуют в команде и с другими людьми, формируя умение общаться и находить в результате общения нужные сведения. Кроме того, учащиеся получают навыки систематизации и анализа полученной информации.

Умение выйти за границы привычных способов действия является неотъемлемой составляющей успеха. Внедрение данной технологии помогает расширить границы образовательного пространства, способствует повышению познавательной активности и учебной мотивации учащихся, развитию творческого мышления.

Если не знаете с чего начать, воспользуйтесь алгоритмом.

#### **Придумывая игру:**

1. Определите географические границы маршрута.
2. Подумайте, какие места в вашей местности могут быть интересны с исторической, культурной, географической точки зрения. Это могут быть просто необычные объекты.

3. Составьте вопросы или задания для каждой точки. *Например:*

- Как называется архитектурный стиль, к которому принадлежит это здание?
- Как звали первого владельца этого дома? Чем он знаменит?
- Измерьте диаметр этого дерева.
- Назовите писателя, чье творчество связано с этим местом. Укажите его произведение.

4. Продумайте технику безопасности для детей-участников. Маршрут не должен содержать оживленных дорог с нерегулируемыми пешеходными переходами, опасных и труднопроходимых мест, социально неблагополучных районов. Перед началом игры обязательно проведите с участниками инструктаж!

5. Продумайте необходимое оборудование для участников: навигатор или смартфон с функцией навигации, доступом в Интернет, фотоаппарат или телефон с камерой, ручка, блокнот и пр.

6. Продумайте форму предъявления заданий:

- маршрутный лист с вопросами;

- листочек с заданием в тайнике;
- координаты точек на маршрутном листе или заранее записаны в память навигатора;
- связь через почту или другие интернет-сервисы (дети вам фотографию с места - вы им вопрос);
- человек, выдающий задания на каждой станции - либо сопровождающий для каждой команды, либо стоящий на станции (этот человек также может фотографировать команду в полном составе вместе с найденным объектом);
- другое.

7. Найдите координаты точек и внесите их в маршрутный лист.

Мы надеемся, что Ваши учащиеся с удовольствием примут участие в созданной Вами игре!

Реальный геокешинг требует больше трудозатрат и в организации, и в проведении, но он на порядок интереснее виртуального. К преимуществам реального геокешинга можно отнести:

- высокую двигательную активность;
- возможность общаться с людьми - знакомыми и незнакомыми;
- возможность узнать новое о местах, мимо которых, может быть, ходишь каждый день;
- работу с картами и GPS-навигатором;
- задания предполагают высокую интеллектуальную активность, нестандартное мышление, и их, в отличие от традиционных школьных заданий, очень приятно выполнять!

Типы вопросов для образовательного геокешинга

**Вопросы на внимательность и поисковую активность вокруг указанной точки.** *Например: Какой фрукт связан с домом, возле которого вы находитесь? Внимательные увидят, что в барельефе под аркой можно найти ананасы, виноград.*

**Вопросы на знание исторических фактов и коммуникативную активность.** **Вопросы на знание краеведческого материала.** *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 «почему это место называется...» и т.д.*

**Вопросы на локальные измерения.** *Ответы на эти вопросы можно получить, используя возможности GPS приёмника либо проведя измерения рулеткой. Например: Измерьте высоту здания.*

**Весёлые задания, которые передаются от одной игры к другой.** *Например: В игре с первой игры стал вопрос «Принесите фотографию человека в шляпе».*

Вариантов тематики проектов в форме образовательного геокешинга может быть очень много. Проекты могут иметь различную предметную направленность (история, география, биология, литература и т.д.), а могут быть межпредметными или надпредметными. GPS-навигаторы, помимо определения координат, имеют и много других возможностей: определение расстояния,

площади, скорости и времени, и игру можно организовать в форме интересного проекта с практической работой по определению площадей зданий, сооружений и объектов на улицах города, станицы. Мы предлагаем следующие темы: «Историческими тропами моего города»; «Прошлое и настоящее родного Тимашевского района»; «Никто не забыт, ничто не забыто».

Организатор выбирает объекты (культурные памятники или достопримечательностей города, станицы), снимает географические координаты каждого из объектов с помощью GPS-приемника, указывает их в Интернете. Организатор не только отмечает точки на карте, собирает материалы для проверки точного местонахождения, но и прокладывает для учеников путь от одной точки к другой. Затем учитель оформляет маршрутный лист для каждой команды.

Общая схема представления путевого листа выглядит следующим образом:

Координаты точки	Описание места	Вопрос
------------------	----------------	--------

В походах выходного дня, многодневных походах провожу игры с применением геокешинга с поиском тайников. В походе появляется еще одна цель – поиск тайников, зарегистрированных на сайте игры геокешинг. Маршрут прокладывается через районы, где находятся тайники, их поиск – увлекательное мероприятие. Участники получают большой объем дополнительной информации об объектах, где находятся закладки. Расширяется кругозор и активизируется интерес к истории своей Родины.

Рассмотрим некоторые типы тайников:

- **Традиционный.** Герметичный контейнер, в котором лежит блокнот для отметок, карандаш и призы для посетителей тайника.
- **Виртуальный.** Ориентир — «точка» на местности, которая содержит ответ на контрольный вопрос для посетителей, узнать который можно только побывав на месте.
- **Пошаговый.** Цепочка из двух и более тайников, с контейнерами в промежуточных или финальном шагах. Например, это может быть несколько виртуальных вопросов, которые помогут вычислить место закладки, или несколько контейнеров: в первом контейнере содержатся координаты второго, во втором — третьего, и так далее до основного контейнера.
- **Геологический.** Тайник, интересный с точки зрения геологии и особенностей строения Земли. Помимо координат, страница тайника содержит материалы образовательного характера.
- **Тайник-встреча.** Встреча геокешеров или геокешерских организаций. На странице тайника-встречи обозначены время и место встречи. Встреча может быть приурочена, например, к празднику, экскурсии или флешмобу.

Для традиционного типа тайников в описании указываются координаты их местонахождения. Пошаговые тайники и тайники-загадки предполагают получение координат или иных указаний на их местонахождение путем решения логических или иных задач, чаще всего связанных с объектами на местности,

находящимися на небольшом расстоянии от тайника, включая поиск вспомогательных или других тайников. Виртуальные тайники предполагают только посещение некоторой местности без поиска тайника. При этом для зачета посещения на сайте игры требуется ответить на некоторые вопросы об этой местности или представить ее фотографии. Существуют и другие, менее распространенные виды тайников. Тайники могут быть самого разного внешнего вида и размера. Самые маленькие (нано-) тайники имеют объём не более 2—3 мл и содержат только маленькую бумажную ленту, на которой можно отметить его посещение. Тайники большего размера, помимо бумаги или блокнота для отметок посещений, могут содержать различные предметы, обычно невысокой стоимости — сувениры, брелоки, диски, игрушки, монеты и т. п. Игрок должен отметить в блокноте и может забрать любой предмет из контейнера, но взамен обязан оставить равноценный или более ценный предмет. 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 поиска тайника, а также чтобы он не был случайно найден и разорён. Посещение также отмечается игроком на сайте игры в интернете.

После проведённого геокешинга дети по-новому смотрят на знакомые места и с удивлением приходят к выводу, насколько интересен и самобытен их город или станица; понимают, что своей родиной они по праву могут гордиться.

## **II. Практическая часть мастер-класса:**

Педагог-мастер: Для организации геокешинга важно соблюдать основные структурные компоненты технологии:

Учет главного правила для детей – «Удиви меня!»;

Определить, какие образовательные задачи нужно решить через геокешинг;

Формировать умение анализировать и разрабатывать маршруты, ориентировка на местности.

Соблюдение основных правил участниками игры:

- Действовать в команде.
- Не отклоняться от маршрута.
- Клад является общей находкой.
- Не забыть отметить клад на карте.
- Соблюдать инструкции.

Сегодня я предлагаю вам познакомиться с основными элементами технологии геокешинга, а для этого необходимо создать команду для поиска тайников. Вам понадобятся ваши телефоны для считывания QR-кодов. Кто из Вас желает принять участие в игре-геокешинге «Природные достопримечательности Краснодарского края»? Итак, команда собрана.

Но для начала давайте выясним, поняли ли вы, что такое геокешинг. Предлагаю ответить на несколько вопросов. На столе у вас карточки с ответами, поднимите верный, по вашему мнению, ответ на заданный вопрос.

1. *Что такое геокешинг?*



- хобби, состоящее из посещения всех точек Земли;
- международная встреча любителей природы;
- туристская игра с применением спутниковых навигационных систем, состоящая в нахождении тайников.

2. В каком случае тайник считается найденным?

- если участник добрался до места, отмеченного на карте,
- в любом случае,
- после отметки (записи) о нахождении в блокноте тайника.

3. В чем, по вашему мнению, особенности виртуальных тайников?

- в случае виртуального тайника ищут место, а не физический контейнер,
- это «разоренный» тайник, не подлежащий восстановлению,
- это не существующее в реальности место.

Я знаю, что многие любят природу, путешествия. Я решила устроить для вас онлайн тур по основным достопримечательностям нашего края. А чтобы вы не заблудились, вам понадобится карта края, но сначала ее нужно собрать из фрагментов.

Отважные путешественники! Мы отправляемся на поиски тайников геокешинга. Нам предстоит совершить много открытий. Надеемся, что вам повезёт найти настоящий клад, которым вы сможете поделиться со своими учениками. Пусть дорога будет комфортной, приятной и захватывающей. Желаем хороших попутчиков. В добрый путь!

Вот вам конверт. *(Открывает конверт с картой, там оказывается только один фрагмент карты с QR-кодом и описанием достопримечательности)*

### **Конверт 1**

#### **Задание в конверте 1:**

На вашем столе пазлы из 12 фрагментов. Вы должны из них собрать картинку – подсказку.

*Ответ:* Картинка, на которой изображены: самовар, чашки и баранки. С чем ассоциируются у вас изображения на картинке?

*Предполагаемые ответы участников:*

*Подсказка:*

В завтрак, и в обед, и в ужин,  
Обязательно он нужен.  
Есть у каждого в квартире,  
Ножек у него – четыре.  
Уперевшись твёрдо в пол,  
Приглашает к чаю *(Стол)*.

*Педагог-мастер:* Итак, следующая подсказка-пазл спрятана на одном из столов. *(Участники находят подсказку, на ней картинка и QR-код с описанием достопримечательности Краснодарского края).*

На листе описание достопримечательности:

*Это — известная туристическая достопримечательность в горной части Краснодарского края рядом с посёлком Мезмай.*

Это уступ в скале на горе Ленина. Издалека он напоминает протяжённый тоннель, вырубленный природой в каменной породе. Ширина уступа — 5 м, а высота — до 3 м. Высота над уровнем моря — 1000 м.

Название, по словам местных жителей, получила благодаря орлам, которые раньше здесь жили. Птицы покинули насиженные места из-за активного развития туризма в Мезмае и улетели в более безлюдные и труднодоступные скалы, но их по-прежнему видно парящими над обрывом.

На обороте листа–QR-код, при наведении на который на смартфоне появляется изображение «Орлиной полки».

**Конверт 1.** Это — известная туристическая достопримечательность в горной части Краснодарского края рядом с посёлком Мезмай.

Это уступ в скале на горе Ленина. Издалека он напоминает протяжённый тоннель, вырубленный природой в каменной породе. Ширина уступа — 5 м, а высота — до 3 м. Высота над уровнем моря — 1000 м.

Название, по словам местных жителей, получила благодаря орлам, которые раньше здесь жили. Птицы покинули насиженные места из-за активного развития туризма в Мезмае и улетели в более безлюдные и труднодоступные скалы, но их по-прежнему видно парящими над обрывом.



### Конверт 2.

Для того, чтобы найти следующий фрагмент карты, необходимо разгадать ребус.



*Подсказка:*

Я - деревянная страница  
Скрипучих песен мастерица,  
А неприветливый народ  
Меня толкает взад - вперёд. *(Дверь)*

Итак, следующий фрагмент карты находится на двери.

*(Находят подсказку, на ней картинка и QR-код с описанием достопримечательности)*

На листе описание достопримечательности:

*Одна из ярких достопримечательностей гостеприимной Республики Адыгея. Они находятся на ручье Большой Руфабго, который берет начало на склоне живописного Азишского хребта и далее впадает в пенистую реку Белая. Водопады пользуются популярностью среди туристов благодаря сказочной красоте и удобному расположению.*

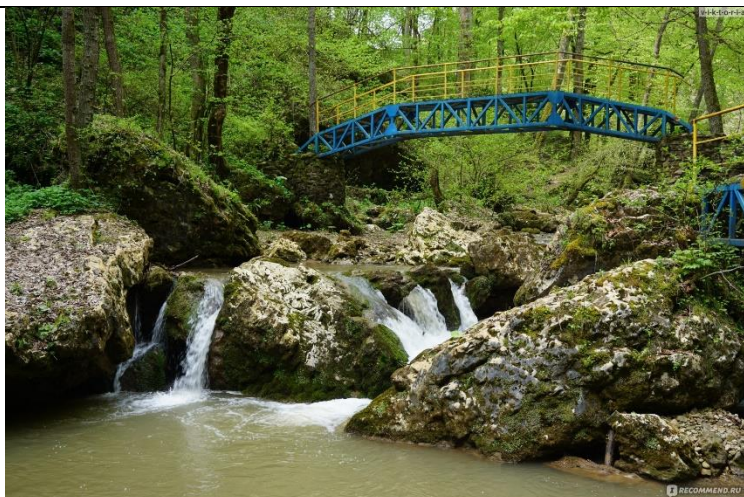
На обороте листа– QR-код, при наведении на который на смартфоне появляется изображение «Водопады Руфабго»

### **Конверт 2**

**Конверт 2.** *Одна из ярких достопримечательностей гостеприимной Республики Адыгея. Они находятся на ручье Большой Руфабго, который берет начало на склоне живописного Азишского хребта и далее впадает в пенистую реку Белая. Водопады пользуются популярностью среди туристов благодаря сказочной красоте и удобному расположению.*







### **Конверт 3**

Педагог-мастер: Для того, чтобы найти следующую подсказку, Вам необходимо отгадать загадку в 3-ем конверте:

По ветру летит,  
В воздухе кружит,  
Жёлтою монеткой  
На траве лежит. (*Осенний лист*)

В этом помещении много осенних листьев, на одном из них вы и найдете следующий пазл. (*Листья приклеены на окна и стены*)

*Участники мастер-класса:* находят подсказку, на ней картинка и QR-код с описанием достопримечательности.

**Задание:** описание достопримечательности: *величественный горный массив на Западном Кавказе, где небеса сливаются с землей, создавая неповторимую картину природной красоты. Охраняемый стражами вековых сосен и мощных вершин, этот исполин простирается в междуречье рек Малая Лаба и Белая. Граничит гора с Краснодарским краем и Адыгеей. Участок этого природного комплекса, который относится к адыгейским землям, превращен в национальную сокровищницу и является природным парком.*

**Ответ:** На обратной стороне листа– QR-код, при наведении на который на смартфоне появляется изображение «*Большой Тхач*».

**Конверт 3.** *Величественный горный массив на Западном Кавказе, где небеса сливаются с землей, создавая неповторимую картину природной красоты. Охраняемый стражами вековых сосен и мощных вершин, этот исполин простирается в междуречье рек Малая Лаба и Белая. Граничит гора с Краснодарским краем и Адыгеей. Участок этого природного комплекса, который относится к адыгейским землям, превращен в национальную сокровищницу и является природным парком.*



#### **Конверт 4**

*Педагог-мастер:* Для того, чтобы найти следующую подсказку, Вам необходимо выполнить задание в 4-ом конверте.

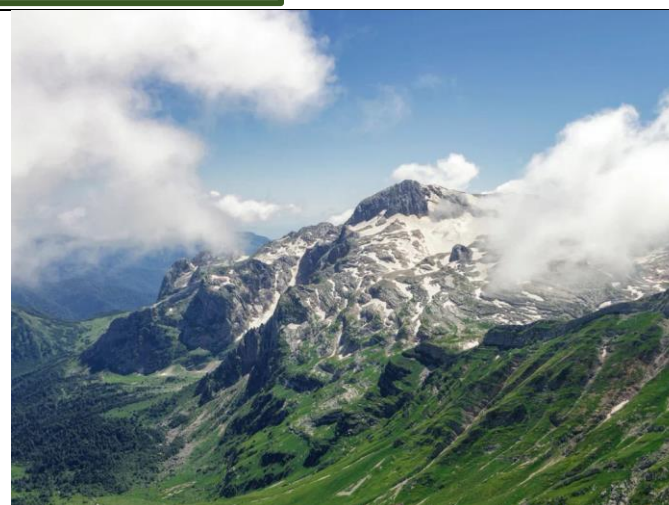
**Задание:** следующую часть пазла вы сможете найти, если будете двигаться по заданному азимуту до первой непреодолимой преграды. (*Пазл на стене*).

*Участники мастер-класса находят подсказку, на ней картинка и QR-код с описанием достопримечательности.*

На листе описание достопримечательности: (*Название этого объекта с адыгейского языка переводится, как «белая голова» или «седая верхушка». Такое название она получила благодаря белоснежным ледникам, покрывающим большую часть её верхних склонов. Вблизи объекта расположен уникальный природный заповедник, где представлено огромное разнообразие растительного и животного мира. Локация очень популярна у любителей и профессиональных туристов, разработаны около 10 маршрутов восхождения на вершину, от простых и умеренно сложных до экстремальных.*)

На обороте листа– QR-код, при наведении на который на смартфоне появляется изображение «Гора Фишт».

**Конверт 4.** *Название этого объекта с адыгейского языка переводится, как «белая голова» или «седая верхушка». Такое название она получила благодаря белоснежным ледникам, покрывающим большую часть её верхних склонов. Вблизи объекта расположен уникальный природный заповедник, где представлено огромное разнообразие растительного и животного мира. Локация очень популярна у любителей и профессиональных туристов, разработаны около 10 маршрутов восхождения на вершину, от простых и умеренно сложных до экстремальных.*



### Конверт 5

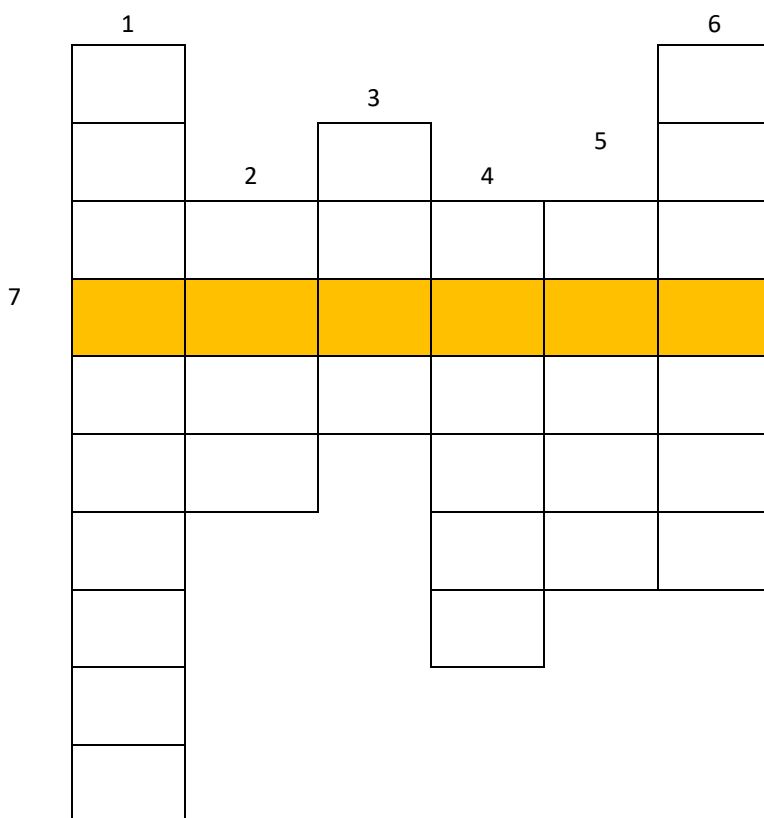
*Педагог-мастер:* Для того, чтобы найти следующую подсказку, Вам необходимо выполнить задание в 5-ом конверте. Решить кроссворд, кодовое слово-подсказка для поиска следующего пазла. В нашем зале есть символика, связанная с данным словом (Флаг Краснодарского края)

*Участники мастер-класса находят подсказку, на ней картинка и QR-код с описанием достопримечательности.*

**Конверт 5.** Решить кроссворд, кодовое слово-подсказка для поиска следующего пазла.

1. Горы на юге Краснодарского края.
2. Пресноводная хищная рыба.
3. Крупное травоядное животное, обитающее в Кавказских горах.
4. Самая высокая гора Краснодарского края.
5. Город на берегу Чёрного моря.
6. Крупное морское млекопитающее, очень дружелюбное, часто подплывает близко к берегу.

Кавказские  
Щука  
Зубр  
Цахвао  
Анапа  
Дельфин



### Конверт 5

**Задание:** Перед Вами описание достопримечательности: *Одно из самых живописных мест в районе курорта Горячий Ключ. Высота водопада составляет около 10 метров. Ему предшествуют несколько водопадов высотой от 1 до 3 метров. Около водопада прикреплена лестница, по ней можно подняться к пещере Университетской.*

На обороте листа– QR-код, при наведении на который на смартфоне появляется изображение «*Каверзинские водопады*».

### Конверт 5.

*Одно из самых живописных мест в районе курорта Горячий Ключ. Высота водопада составляет около 10 метров. Ему предшествуют несколько водопадов высотой от 1 до 3 метров. Около водопада прикреплена лестница, по ней можно подняться к пещере Университетской.*





*Педагог-мастер:* Вот и собраны все пазлы. Мы подошли к финальной точке маршрута. Настало время выяснить, что же у нас получилось. Вам необходимо детали пазла приклеить на лист таким образом, чтобы у вас получилась карта Краснодарского края. (*Приложение 2*)

Карта готова, и чтобы найти реальный тайник, вам необходимо из слов на карте собрать пословицу и догадаться, о чем речь.

*«Каждый шаг пути прибавляет частицу мудрости»*

*Ответ:* туризм, турист.

*Подсказка:*

На себе он тяжесть носит,  
А устанет — наземь бросит.

*Ответ:* Турист.

Ваш тайник находится в этом зале у туриста. Предлагаю найти его и получить вашу награду.

**III. Заключительный этап.** Вариативность организации самостоятельной деятельности учащихся на контрольных точках маршрута зависит от целевых установок образовательной игры, от особенностей подготовленности класса, даже от погодных условий. Игру можно проводить как спортивно-познавательное мероприятие, где будут учитываться временные рамки окончания прохождения маршрута. Таким образом, использование геокешинга в образовании будет мотивировать учащихся к познанию, углублять знания по предметам, а в особенности, увеличит их краеведческий потенциал, будет способствовать формированию и развитию патриотизма. Итоги игр, проведенных в нетрадиционной форме с использованием современных мобильных технологий, показали, что дети и молодежь не только получают новые знания из различных сфер жизни и предметных областей, но и повышают познавательную активность, учебную мотивацию, развивают коммуникативные навыки, учатся видеть проблемы и искать пути их решения, приобретают навыки поиска, систематизации и анализа полученной информации, а также опыт работы в команде. Таким образом, можно с уверенностью сказать, что игра в стиле



образовательного геокешинга создаёт условия для всестороннего развития личности, способствуют воспитанию интеллектуальной, нравственной, технологической, гражданской культуры обучающегося, способного принимать решения и работать в команде на основе принципов сотрудничества и взаимодействия. Спасибо за внимание!


### **Список литературы**

1. Бем Н. А., Тяпкина Е.В., Синаторов С. В. Геокешинг в контексте современного образования // Международный научно-исследовательский журнал. – 2016. – № 7 (49). – Часть 2 (Июль). – С. 6-7.
2. Верзилин Н. М. Проблемы методики преподавания. / Н. М. Верзилин – М.: Просвещение, 2019. – 142 с.
3. Грушина Т. П. Методика организации образовательного геокешинга // Вестник Московского городского педагогического университета. – 2019. – № 4. –С. 84-90.
4. Рогозина А. В. Геокешинг как образовательная технология формирования универсальных учебных действий // Инновационные процессы и технологии в современном мире. – 2016. № 1. С. 57-59.

**Маршрутный лист  
Игра-геокешинг  
«Природные достопримечательности  
Краснодарского края»**

QR-код	Вопрос
	<p>На вашем столе пазлы из 12 фрагментов. Вы должны из них собрать картинку – подсказку.</p>
<div style="text-align: center;">  <p><b>Стол</b></p> </div>	<p>Это — известная туристическая достопримечательность в горной части Краснодарского края рядом с посёлком Мезмай. Это уступ в скале на горе Ленина. Издалека он напоминает протяжённый тоннель, вырубленный природой в каменной породе. Ширина уступа — 5 м, а высота — до 3 м. Высота над уровнем моря — 1000 м. Название, по словам местных жителей, получила благодаря орлам, которые раньше здесь жили. Птицы покинули насиженные места из-за активного развития туризма в Мезмае и улетели в более безлюдные и труднодоступные скалы, но их по-прежнему видно парящими над обрывом</p>
	<p align="center"><b>Разгадайте ребус (вариант 1)</b></p>
	<p align="center"><b>Разгадайте ребус (вариант 2)</b></p>

 <p style="text-align: center;"><b>Дверь</b></p>	<p>Одна из ярких достопримечательностей гостеприимной Республики Адыгея. Они находятся на ручье Большой Руфабго, который берет начало на склоне живописного Азишского хребта и далее впадает в пенистую реку Белая. Водопады пользуются популярностью среди туристов благодаря сказочной красоте и удобному расположению.</p>
 <p style="text-align: center;"><b>Осенний лист</b></p>	<p>Величественный горный массив на Западном Кавказе, где небеса сливаются с землей, создавая неповторимую картину природной красоты. Охраняемый стражами вековых сосен и мощных вершин, этот исполин простирается в междуречье рек Малая Лаба и Белая. Граничит гора с Краснодарским краем и Адыгеей. Участок этого природного комплекса, который относится к адыгейским землям, превращен в национальную сокровищницу и является природным парком.</p>
 <p style="text-align: center;"><b>Пазл на стене</b></p>	<p>Название этого объекта с адыгейского языка переводится, как «белая голова» или «седая верхушка». Такое название она получила благодаря белоснежным ледникам, покрывающим большую часть её верхних склонов. Вблизи объекта расположен уникальный природный заповедник, где представлено огромное разнообразие растительного и животного мира. Локация очень популярна у любителей и профессиональных туристов, разработаны около 10 маршрутов восхождения на вершину, от простых и умеренно сложных до экстремальных.</p>
<p>Решить кроссворд, кодовое слово-подсказка для поиска следующего пазла.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Горы на юге Краснодарского края.</li> <li>2. Пресноводная хищная рыба.</li> <li>3. Крупное травоядное животное, обитающее в Кавказских горах.</li> <li>4. Самая высокая гора Краснодарского края.</li> <li>5. Город на берегу Чёрного моря.</li> <li>6. Крупное морское млекопитающее, очень дружелюбное, часто подплывает близко к берегу.</li> </ol>

	<p>Одно из самых живописных мест в районе курорта Горячий Ключ. Высота водопада составляет около 10 метров. Ему предшествуют несколько водопадов высотой от 1 до 3 метров. Около водопада прикреплена лестница, по ней можно подняться к пещере Университетской.</p>
	<p>Собрать пазл «Карта Краснодарского края». На карте из слов необходимо собрать пословицу. Карта готова, и чтобы найти реальный тайник, вам необходимо из слов на карте собрать пословицу и догадаться, о чем речь.</p>
<p>Тайник находится у туриста.</p> 	<p>Итог: Тайник найден. Вручение значков «Заядлому туристу».</p> 

**Финальная точка маршрута геокешинга  
«Природные достопримечательности Краснодарского края»**

Вам необходимо детали пазла приклеить на лист таким образом, чтобы у вас получилась карта Краснодарского края.

Карта готова, и чтобы найти реальный тайник, вам необходимо из слов на карте собрать пословицу и догадаться, о чем речь.



