**Раздел С**

 **Рефлексивный отчет о внедрении изменений в практику воспитания и обучения и управление ими.**

Идет время новейших технологий, мир компьютеров. Мир меняется, меHяется общество и поэтoму нам Hужно вносить изменение в обучение. После прохождения курсов, самым эффективным приемом было внедрение трех видов игры. Игра под руководством педагога, структурированную и свободную игру внесла в ОУД для того, чтобы поставленная мною SMART цель обучения была достижима.

Хочу проанализировать одно занятие с использованием интеграции.

**Средняя группа. (3-4г.)**

**Сквозная тема:** Мир природы. Сквозную тему взяла из инстрктивно-методического письма.

**Образовательная область:** «Познание», «Творчество».

**Раздел:** Естествознание. Аппликация**.**

**Тема:** «Домашние животные».

**SMART цель:** знают и называют домашних животных и их детенышей (корова-теленок, свинья – поросенок, лошадь – жеребенок, кошка – котенок, собака – щенок) Аппликация (средняя группа 3-4г)

 Поставленная мною  SMART цель была ориентированная на результат , потому что она конкретная, измеримая, достижимая.

Первая игра **«Найди и назови»** под руководством приготовила

**ресурсы:** коробочка, наборы фигурок домашних и диких животных, деревья, хлев для домашних животных.

  Был дан вызов.

 Нам  прислали письмо и  коробку. Письмо:

Был сильный ливень, все животные перемешались. Их нужно разделить,  кого в лес, кого поближе к человеку.

Справитесь с заданием? Я в вас верю. Вызов был дан для того, чтобы детей вовлечь в игру.

**При проведении игры «Найди и назови»**  использовала технологию «Круги Луллия». Загадки о животных. Дети находили животное, называли какое оно и стрелочкой ставили где оно живет (в лесу, в хлеву). В загадках звучали, как простые вопросы, так и сложные. Кто это? («простой» вопрос) Корова. Отвечая на сложные вопросы, развивалось критическое мышление. Как вы считаете, почему корова – домашнее животное? Если дать оценку игре я думаю, что дети отвечали на вопросы короткими, но четкими ответами. Давали краткую характеристику домашнего животного, почему оно домашнее, а не дикое? («сложный» вопрос) Чтобы на его ответить ребенок должен владеть информацией. Эту игру я выбрала для средней группы (3-4г) потому что в этой игре развивалась поисковая деятельность, Модель 4К. дети работали дружно в команде. Развитие познавательных навыков ГОСО, выявить сильные и слабые стороны развития детей. Выявить интерес детей, через наблюдение, голос ребенка, диалог.  Считаю, что игра прошла в хорошем темпе. Поставленная SMART цель: знают и называют домашних животных была достигнута.

На втором этапе мною была использована **структурированная игра «Путаница».**  **Образовательная область** «Познание» - естествознание. «Творчество» - аппликация.

**Ресурсы:** песок, манка, разрезные картинки (домашние и дикие животные), клей, кисти, салфетки, карандаши, фламастеры.

Детям нужно было в песке найти детали детенышей домашних животных, составить картинки и наклеить рядом со взрослым животным – мамой. Модель 4К дети работали в коллективе. В игре развивалось критическое мышление, находили детали, соединяли картинку. С. достал из песка две детали попробовал их соединить, детали не подходили. Достал еще и когда соединяли детали сошлись получился детеныш дети были счастлив.  Участвовали все дети и соблюдали правила. Заметила, что те дети, которые (дифференцированный подход) справились быстро я предложила коробку с манкой, где лежали картинки с детенышами животных, детям нужно было выбрать и наклеить около своей мамы.

**Предложила карандаши «Дорисуй дорожку» от взрослого животного к детенышу.** Дорожки рисовали: ровные, волнистые, зигзагом.

- Ребята, а по какой дорожке детеныш быстрей доберётся до мамы? Объясняли почему по прямой дорожке быстрее детеныш дойдет до мамы, она самая короткая.

В процессе игры с детьми состоялся диалог. Отвечая на «Толстые» вопросы дети учились применять уже имеющиеся знания и соотносили их с новыми. Когда все детеныши были найдены, аппликацию дети оформляли все вместе. Игру **«Путаница**» провела, чтобы закрепить знания о домашних животных и их детенышей.

Для третьей свободной игры подготовила.

**Ресурсы**: разрезные картинки «Собери животное», раскраски «Раскрась домашнее животное», «Лото» (домашние и дикие животные), набор конструктора (построй дом для домашнего животного).

 В свободной игре учитывала «**Голос ребенка**». Дети сами выбирали себя занятие по душе, то, что было интересно.

В процессе игры дети свободно общались, решали вопросы: с чего начать постройку, как она будет выглядеть. В процессе наблюдения я заметила, что Е. проявляет лидерские качества.  Е. стал для детей скаффолдером. Дети последовательно собирали разрезные картинки. Детям понравился результат. Считаю, что курсы были очень полезные и нужные в нашей работе. Практика прошла трудно, но интересно. Включая в организованную учебную деятельность три вида игр, мы помогаем детям непринужденно развивать навыки, знания. Научилась ставить SMART цель. Использовать вопросы сложного порядка, правильно подбирать ресурсы. Всегда буду учитывать возрастные особенности, саморегуляцию. Такие занятия будут давать результат поставленной цели. Буду прислушиваться к «Голосу ребенка». Для меня было трудным подобрать все три игры, чтобы они соответствовали теме и цели занятия.

Чтобы улучшить свою работу в дальнейшем мне нужно еще раз более углубленно изучить типовую программу, методы и приемы обучения. В дальнейшем планирую включать в ОУД интересный материал, применять интегрированные занятия, больше исследовательской и экспериментальной деятельности, командную работу .