**Самоанализ**

**организованной образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста по ФЭМП в форме квест-игры «Ковбои в поисках клада»**

Я, Идерзаева Хавра Рамазановна, воспитатель МБДОУ «Детский сад Седарчий» с. Нижний Нойбера, провела организованную образовательную деятельность с детьми старшей группы по ФЭМП в форме квест-игры «Ковбои в поисках клада»

***Цель педагогической находки:***создать условия для формирования элементарных математических представлений (цвет, величина, форма,  счет и др.), развития мелкой моторики детей старшего дошкольного возраста, развитие логического мышления дошкольников.

В ходе ООД по ФЭМПв форме квест-игры я преследовала следующие  ***Задачи:***

***образовательные:***

-совершенствовать умение ориентироваться в пространстве помещения, двигаясь в заданном по схеме направлении (вперед, вправо-влево); в таблице, различая понятия «столбец» и «ряд»; различать правую и левую руку, правую и левую ногу.

-закрепить знания детей о геометрических фигурах (квадрат, круг, треугольник); знания о цифрах в пределах 6. -закрепить порядковый счет в пределах 6.

***развивающие:***

-упражнять детей в соотнесении множества с цифрой в пределах 6. -упражнять в понимании вопросов «какой?, который? сколько?»,активизировать речь детей. -способствовать развитию речи, внимания, памяти, мышления, мелкой моторики. -развивать координацию движений, пространственное воображение; - развивать логическое мышление, сообразительность, внимание;

***воспитательные:***

- воспитывать умение слышать друг друга, работать в коллективе;

- воспитывать отзывчивость, желание прийти на помощь.

При проведении ООД использовала методы и приёмы:

*-наглядные* (демонстрация слайдов, рассматривание карты, показ способов действий, выполнение заданий по схеме, показ образца);

*-словесные* (вопросы, объяснение, указание, художественное слово, педагогическая оценка);

*-игровые* (воображаемая ситуация, игровые упражнения);

*-практические* (игры, упражнения).

*-словарная работа: ранчо, прерия, панцирь.*

***Виды детской деятельности*:** игровая, коммуникативная, познавательная, двигательная.

***Формы реализации детских видов деятельности*:** игры, решение проблемных ситуаций, поисковые и проблемные вопросы к детям, поощрение, пояснение, подведение к выводу, игровой мотивации, активная деятельность детей, сюрпризный момент.

***Материалы:*** проектор, песочница с песком, картинки с изображением животных (слон, жираф, носорог, лев, зебра, верблюд), карта для поиска клада, схема «Лошадка», черепашки из картона, чемодан кладоискателя.

***Структура квест – игры.***

 Игра проводилась с группой детей старшего  возраста 5 - 6 лет (12 человек), состояла из четырех взаимосвязанных между собой частей, в ходе которых, для достижения поставленной цели,  дети поэтапно выполняли различные задания.

Квест – игра – путешествие - игровая технология с применением **метода – воображаемая ситуация в развернутом виде.**

**Вводная часть:**

**Для создания благоприятного психологического климата,** для знакомства и сплочения коллектива я использовала сюрпризный момент (знакомство со стариком Билли)

**При постановке проблемы,**для того, чтобы заинтересовать детей, я использоваламотивационные приемы(письмо от Билли и карту, указывающую путь к кладу), чем способствовала общей постановке цели, формированию у детей высокой мотивации и заинтересованности при выполнении заданий по ходу всей игры.

Я выступала в качестве капитана команды и обеспечивала поддержку маленьким ковбоям, оказывала помощь в решении организационных вопросов и взаимодействий.

1. **Организационная часть**

**Была проведена разминка.**Для того, чтобы дети поверили в себя, мною была смоделирована **ситуация успеха,** с помощью **словесного метода**, такого, как **беседа** (прием – вопросы к детям). Ориентируясь по карте, дети преодолевали разные препятствия, решая задания.

**Основная часть:**

 При использовании мной  приема  - вопросы детям и пояснение**(словесный метод),**  «проходя через прерию», дети называли цифру, геометрические фигуры и их цвет. При правильном ответе кактус будет загораживать заборчик. Так же находили животных, спрятавшихся за большим кактусом, из-за песчаной бури и называли их.

Для того, чтобы дети получили следующую подсказку, дети собрали лошадку с помощью схемы.

В целях получения основной подсказки, дети доставали черепах из-под песка и распределяли по домам. (выполняли задания на соотношение предметов и цифр)

 Для того, чтобы дети могли забрать клад (сюрпризный момент), по подсказке черепахи дошли до огромного кактуса и нашли клад (чемодан кладоискателя)

**Рефлексия. Заключительная часть.**

Подведение итогов прошло в форме **беседы – словесного метода**(прием –вопросы к детям).

Считаю, что выбранная форма организации  - **совместная игра педагога и детей**  (квест – игра) была достаточно эффективной, динамичной. Она вызвала у детей желание овладеть предполагаемым содержанием, создала  игровую мотивацию, которая была связана с этапами игровой деятельности, доставила удовольствие от полученного результата. Считаю, что поставленные задачи были выполнены.