**Здравствуйте, уважаемые читатели! Я рада приветствовать Вас на страницах моего сайта ! Надеюсь, что представленная информация будет интересна и полезна не только учителям начальных классов, классным руководителям, но и молодым педагогам. Желаю приятного и полезного проведения времени на страницах моего сайта.**

**Вечно изобретать, пробовать, совершенствовать и совершенствоваться – вот единственный курс учительской жизни. Ушинский К.Д.**

**Я хочу предложить вашему вниманию технологию проектного обучения на уроках математики в начальной школе.**

**Цель:** раскрыть возможности формирования представление об экологической безопасности  через использование методов и приёмов проектной технологии.

**Цель: раскрыть возможности формирования деления с остатком через использование методов и приёмов игровой технологии.**

Уважаемые коллеги!

В разделе "Методическиеие рекомендации" вы сможете бесплатно скачать методические материалы, разработки уроков, презентации к уроку математики в проблемной технологии.

**Классификация** **дидактических** **игр** **по** **формированию** **общеучебных** **интеллектуальных** **умений**

***Общеучебные  интеллектуальные умения-***средства,  инструменты самостоятельного приобретения, углубления, обновления знаний, не зависимо от того, к какой предметной области (русский яз., математика) они принадлежат.

***1 блок: наблюдение, слушание, чтение –***понять воспринимаемую из различных источников  знаний информацию в соответствии с учебными задачами;

***2 блок: классификация обобщение:*** обеспечивают логическую обработку учебного материала

***3 блок: самоконтроль:***обеспечивают слежение за ходом  и результатом учебно-познавательной деятельности.

**Банк задач:**

1. *Наблюдение, классификация , самоконтроль,*
2. *Слушание , классификация , самоконтроль,*
3. *Чтение, классификация , самоконтроль,*
4. *Наблюдение, обобщение , самоконтроль,*
5. *Слушание, обобщение , самоконтроль,*
6. *Чтение, обобщение , самоконтроль (Н.Я. Чутко)*

**Типы игровых заданий для формирования общеучебных интеллектуальных действий**

***1 тип: рассмотреть***предметы или их изображения, ***сгруппировать, классифицировать*** поступившую информацию по заданному основанию,  проверить ***правильность классификации***познавательно значимых сведений,

***2 тип: прослушать сообщение, классифицировать*** поступившую информацию , то есть разделить содержащиеся  в источнике знаний сведения по заданному или самостоятельно заданному основанию, ***проверить правильность классификации***,

***3 тип: прочитать текст***, ***разделить содержащиеся в нем сведения***по заданному или самостоятельно заданному основанию, ***проверить правильность классификации***познавательно –значимых сведений;

***4 тип:  рассмотреть***предметы и их изображения, ***обобщить*** содержащиеся в нем главные, познавательно значимые сведения, ***проверить правильность обобщения***усваиваемых знаний;

***5 тип:  прослушать***сообщение,***обобщить*** содержащиеся в нем главные, познавательно значимые сведения, ***проверить правильность обобщения***усваиваемых знаний;

***6 тип: прочитать текст и обобщить*** содержащиеся в нем главные, познавательно значимые сведения, ***проверить правильность обобщения***усваиваемых знаний.

**Структура дидактической игры**

Дидактическая игра имеет определенную структуру. Структура - это основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно. Выделяют следующие структурные составляющие дидактической игры:  
1. дидактическая задача;  
2. игровая задача;  
3. правила игры;  
4. игровые действия.  
***Дидактическая задача*** определяется целью обучающего и воспитательного воздействия, она формируется педагогом.  
              Дидактическая игра подчинена решению дидактической задачи, связанной с определенной темой учебной программы и предусматривающей изучение нового материала, закрепление и повторение пройденного, формирование учебных умений и навыков. Усвоение учебного материала происходит непреднамеренно, так как учебная задача в ней прямо перед детьми не ставится. «Двойная природа» дидактической игры выражается в учебной направленности и игровой форме, которые способствуют овладению конкретным учебным материалом в непринужденной форме.  
***Игровая задача*** решается детьми. Дидактическая задача в дидактической игре реализуется через игровую задачу. Она определяет игровые действия, становится задачей самого ребенка, путем решения которой дети начинают практически применять полученные ими знания. Дидактическая задача в игре преднамеренно замаскирована и предстает перед детьми в виде игрового замысла.  
***Правила игры.*** Их содержание и направленность обусловлена общими задачами формирования личности ребенка, познавательным содержанием, игровыми задачами и игровыми действиями. Правила игры помогают направлять учебный процесс, содержат нравственные требования к взаимоотношениям детей, к выполнению ими норм поведения.  
           В дидактической игре правила являются задачами. С помощью правил педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей.  
Соблюдение правил вырабатывает у детей критерий оценки своего собственного поведения и поведения своих одноклассников, а также обязывает детей самостоятельно выполнять игровые действия.  
***Игровые действия - основа игры***. Игровые действия дают детям возможность учиться в тот момент, когда они играют. Чем разнообразнее игровые действия, тем интереснее для детей сама игра и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи. Игровые действия являются средством реализации игрового замысла, но включают и действия, направленные на выполнение дидактической задачи.  
Подведение итогов (результат) проводится сразу по окончании игры. Результат игры бывает вполне очевидным, конкретным и наглядным. Он определяется в зависимости от решения дидактической задачи, воплощение игрового замысла, соблюдения правил и выполнения игровых действий.  
              Необходимо при подведении итогов отметить каждого ребенка, подчеркнуть успехи отстающих детей.  
              При проведении игр необходимо сохранить все структурные элементы, поскольку именно с их помощью решаются дидактические задачи.

**Основные функции дидактической игры:**

- формирование устойчивого интереса к учению и снятие напряжения, связанного с процессом адаптации ребенка к школьному режиму;  
- формирование психологических новообразований;  
- формирование общеучебных умений, навыков учебной и  
самостоятельной работы;  
- активизация процесса обучения.  
             Дидактическая игра - это сложное, многообразное явление. В дидактических играх происходит не только усвоение учебных знаний, умений и навыков, но и развиваются все психические процессы детей, их эмоционально-волевая сфера, способности и умения.  
             Дидактическая игра помогает сделать учебный материал увлекательным, создать радостное рабочее настроение, в ситуации дидактической игры знания усваиваются лучше. Через игру быстрее познаются закономерности обучения. Поэтому основным типом дидактических игр, используемых на начальных этапах, являются игры, формирующие устойчивый интерес к учению и снимающие напряжение, которое возникает в период адаптации ребенка к школьному режиму.  
По мере овладения учащимися навыками учения, дидактические игры занимательного типа теряют свою ведущую роль: если ранее игра являлась предпосылкой для включения ученика в учение, то через освоение в игровых ситуациях элементов учебной деятельности становится возможным реализовать игру на предмете целостного учебного процесса, то есть игра из основы учебного процесса превращается в его элемент, дидактический прием.  
           Дидактическая игра - это игра только для ребенка. Для взрослого она - способ обучения. В дидактической игре усвоение знаний выступает как побочный эффект.

**Условия проведения дидактических игр:**

1. Выразительность проведения игры. Это обеспечивает интерес детей, желание слушать, участвовать;  
2. Педагог должен обеспечить поступательное развитие игры в соответствии с учебными и воспитательными задачами, но при этом не оказывать давления, незаметно для детей направлять игру в нужное русло;  
3. Необходимо оптимально сочетать занимательность и обучение. Проводя игру, педагог должен постоянно помнить, что он дает детям сложные учебные задания, а в игру их превращает форма их проведения - эмоциональность, легкость, непринужденность;  
4. Между педагогом и детьми должна быть атмосфера уважения, взаимопонимания, доверия и сопереживания;  
5. Используемая в дидактической игре наглядность должна быть простой и емкой.

Каждая дидактическая игра должна соответствовать определенным ***требованиям:***

1. Учащиеся должны осознать правила, соблюдая которые можно достичь желаемого результата;  
2. Должна быть возможность выбора конкретного действия в игре каждым ребенком (индивидуальная активность при коллективной форме игры);  
3. Наличие воображаемой ситуации и плана действий, а также ролей, игровых приемов;  
4. Дети должны создать игровой результат.

Успешность проведения игры в значительной мере зависит от учителя, от его умения «заразить», увлечь игрой. Преподавателю для этого нужно самому быть увлеченным.  
***Для успешного проведения дидактической игры педагог должен обладать рядом профессионально важных качеств в отношении игровой деятельности детей:***  
1. Обращать внимание детей на такие впечатления их жизни, которые могут послужить сюжетом хорошей игры;  
2. Уметь организовать начало игры;  
3. Уметь наблюдать игру, анализировать ее, оценивать уровень развития игровой деятельности;  
4. Широко использовать косвенные методы руководства игрой, активизирующие психические процессы ребенка, его опыт;

5. Создать благоприятные условия для перехода игры на более высокий уровень;  
6. Уметь самому включаться в игру на главных и второстепенных ролях;  
7. Уметь обучать игре прямыми способами (показ, объяснение);  
8. Регулировать взаимоотношения, разрешать конфликты, возникающие в процессе игры, давать яркие игровые роли детям с низким социальным статусом, включать в игровую деятельность застенчивых, неуверенных;  
9. Учить детей обсуждать игру, оценивать ее.

**Реализация дидактической игры при урочной форме занятий проходит по таким основным направлениям:**  
1. Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи.  
2. Учебная деятельность подчиняется правилам игры.  
3. Учебный материал используется в качестве ее средства.  
4. В учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых.  
5. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

***Результат использования игровых технологий***

*Критериями эффективности реализации* игровой технологии являются:

* эвристичность в установлении различий и сходства в изучаемых предметах и явлениях,
* нахождение общего, единичного, особенного;
* не регламентированность в поиске и разрешении противоречий;
* комфортность;
* выразительность речи;
* высокая творческая активность;
* уровень сформированности ментального (умственного) опыта учащегося (в зависимости от цели технологии - это может быть коммуникативный, нравственный опыт и др.): высокий, выше среднего, средний, низкий.

       Игра – это мощный стимул обучения, это разнообразная и сильная мотивация учения. В игре активизируются психологические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие и мышление.

*В играх могут быть реализованы следующие потребности:*

* наличие собственной деятельности;
* творчество;
* общение;
* власть;
* самоопределение через ролевое экспериментирование;
* самоопределение через различную деятельность.

Игра эмоциональна по своей природе и опыту способна даже самую сухую информацию оживить, сделать яркой и запоминающейся. В игре возможно вовлечение каждого в активную работу, эта форма урока противостоит пассивному слушанию и чтению. В процессе игры интеллектуально пассивный ребёнок свободно выполнит такой объём работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.

<https://viktorya.ucoz.com/publ/igrovye_tekhnologii/1-1-0-1>

Видео <https://www.youtube.com/watch?v=HTIxwxs4LSk&t=11s>

**Ход мастер-класса**

**1.*Организационный момент***

**Художник учится смешивать краски и наносить мазки на холст. Музыкант учится этюдам. Журналист и писатель осваивают приемы письменной речи. Учитель тоже смешивает краски, разучивает этюды, осваивает приемы – только это педагогические краски, этюды и приемы.**

Уважаемые коллеги, для положительного настроя на работу и для установления доброжелательной атмосферы я предлагаю наше мероприятие начать с упражнения

**Приветствие: «В кругу друзей»** Станьте в круг.

Колокольчик озорной,

Ты ребят в кружок построй.

Справа друг и слева друг.

Дружно за руки возьмемся

И друг другу улыбнемся.

«Здравствуй мир! Здравствуй друг! Здравствуйте все вокруг!»

А сейчас – «Давайте познакомимся». У меня в руках волшебный шар.

Вы передаете друг другу шар называете свое имя и качество на первую букву своего имени.

Начнем с меня. Я- Лилия, ласковая.

Спасибо. Я хочу пожелать всем нам интересной и плодотворной работы.

Можете присаживаться.

**2. Актуализация мастер-класса.**

Посмотрите, за окном зима, снег и холодно, а ведь так хочется тепла и уюта. Вы все замечательно поработали и я хочу вам подарить частичку лета. Пусть вот эти маленькие бабочки напоминают вам о добре, тепле и красоте. Выберите себе понравившуюся бабочку. Посадите ее на свою ладонь, закройте глаза и послушайте одну легенду:

*Давным-давно в старинном городе жил Мастер, окружённый учениками. Самый способный из них однажды задумался: «А есть ли вопрос, на который наш Мастер не смог бы дать ответа?».  
Он пошёл на цветущий луг, поймал самую красивую бабочку и спрятал её между ладонями. Бабочка цеплялась лапками за его руки, и ученику было щекотно. Улыбаясь, он подошёл к Мастеру и спросил:*

*— Скажите, какая бабочка у меня в руках: живая или мёртвая?*

*Он крепко держал бабочку в сомкнутых ладонях и был готов в любое мгновение сжать их ради своей истины.*

*Не глядя на руки ученика, Мастер ответил:*

*— Всё в твоих руках.*

**Я согласна, все в наших руках.**

- В наших руках, чтобы ребенок чувствовал себя любимым, нужным, а главное – успешным. Учитель-личность творческая. Он всегда идет в ногу со временем. Внедряет в привычную практику новые технологии, новые формы и методы реализации образовательных программ. И **каждый раз задает себе вопрос, идя на урок: будет ли урок интересным, сможет ли он вовлечь учеников в работу? Как же это сделать?**Все просто, как в притче: ***«Всё в твоих руках»***

**А я это делаю так. И это будет тема моего мастер класса.**

***Метод «Что у меня на сердце»***  
Начиная любое дело, человек имеет ожидания и опасения.  
У вас есть бабочки, на крылышках, с правой стороны вы напишите ожидания, а с левой– опасения, от данного мастер- класса. *(Озвучивание по желанию.)*  
В конце занятия мы вернёмся к нашим бабочкам и узнаем, подтвердились ли ваши опасения или вам было уютно и комфортно.

Я использую этот метод для того, чтобы лучше понять класс и каждого ученика.

**А сейчас, сядьте поудобнее и ответьте, пожалуйста, на вопросы, только быстро. *Метод «Разминка»***

-Какое сегодня число?

А день недели?

-Вытянутый круг?

-На чем путешествовал Емеля?

-Как называется рот у птицы?

-Кто сидит на троне и управляет царством?

**Молодцы.**

**Вот вы и взбодрились и готовы сотрудничать.**

**2*.Сообщение темы, введение в неё.***

**А давайте сейчас определим ключевое слово нашего занятия.**

У вас листочки с буквами. Ваша задача исключить повторяющиеся буквы и из оставшихся букв составить слово. Что у нас получилось? (*Игра).* Совершенно верно.

Назовите ассоциации, связанные с этим словом.

Закройте глаза и повторяйте: « Раз, два, три-начало игры». Открываем глаза.

*(появляется игрушка собаки)*

*-*Здравствуйте. Меня зовут Дружок. Я-добрый. Я вас давно не видел, вы так выросли, поумнели, думаю что вы быстро справитесь с заданием, которое я вам подготовил. У меня «Волшебный микрофон». Вы будете передать его из рук в руки и выполнять задание.

Назовите свою любимую игру в детстве? *(Называют)*

А теперь усложним задание: « Назовите свою любимую игру и почему вы любили играть в эту игру?»

*(За каждый ответ вручает синие и красные палочки)*

Вы все получили волшебные палочки, а теперь составьте из них букву, работая в паре. У кого синие - то это должна быть буква, обозначающая согласный звук, а красные-гласный звук. Молодцы.

**Сейчас оживим эти буквы**.

Каждая пара выходит к доске и показывает букву, которую составили, а мы отгадываем.*(Участники выходят и показывают букву).*

*(А дальше мы можем дать характеристику звуку, проговорить чистоговорки и скороговорки, а так же поиграть в слова)*

**Вот это мы с вами сейчас поиграем в игру « Игра в слова»**

Вам нужно узнать имена девочек и мальчиков, спрятавшиеся в тексте. Ответ может подсказать эхо, ведь разгадка скрыта в самом конце вопроса. Но нужно быть внимательными: эхо может и подвести. Отвечаем быстро, как эхо.

Кто принёс куклу из магазина?

*Ответ:* Зина (магаЗИНА).

Кто покажет дом, в котором живёт растер**яша**?

Кто с нетерпением ждёт подарки от Деда Мо**роза**?

Молодцы. Усложняем наше задание.

Мы с вами проведём**еще одну игру « Создай слова».**

**(раздать на столы напечатанные слова)**

Задание: придумайте новые слова, состоящие из этих же букв, но в другом порядке: армия (Мария, мир), автор (товар, отвар, вор), образ (забор,бор, роза, раб), слово (волос, вол), чувство (ус, вот),

**Как вы думаете чему может способствовать данная игра?**

( развивать находчивость, смекалку, логику у учащихся; – развитие речи учащихся; – сплочение коллектива; – развитие коллективизма у учащихся; – воспитания у учащихся чувство языка).Но мы с вами движемся дальше-от простого к ложному.

А еще я **хочу предложить Вам игру «Круги на воде».**

Когда в воду бросишь камень, от него по **воде идут круги**, чем дальше, тем больше. Так же и слово, запавшее в голову, может натолкнуть на массу **ассоциаций**, вызвать разные сравнения, воспоминания, представления, образы.

Это **игра** со словами, она была предложена в своей педагогической практике Джанни Родари *( фантазер, учитель, строил домики из букв, «Приключения Чиполлино», «Приключения Голубой стрелы», «Джельсомино в стране Лжецов»)*. Она направлена на развитие творческого воображения и словарного запаса. Подходит эта игра для детей любого возраста.

И так, продолжаем работу.

У Вас на столах есть небольшое «озеро» (голубой овал):

1. Бросим в него камешек под названием «игра» - запишите в центре слово «игра».
2. От слова расходятся круги. Следующий круг – записать отдельно буквы данного слова. – и, г, р, а.
3. Третий круг – на каждую букву записать какое -нибудь слово, всего четыре. *(интерес, герои, радость, активность)*

Четвертый круг – с каждым словом составить предложения, желательно, чтобы получился текст.

*Дети с интересом играли.*

*Они были героями разных сказок.*

*Радость переполняла маленькие сердца.*

*Учитель был доволен активностью детей.*

*(педагоги работают)*

- Вот что получилось у меня.

- Кто желает прочитать, что получилось у вас.

*(желающие зачитывают)*

**А сейчас я хочу назвать еще один игровой прием. Я не могла о нем не вспомнить. Но вам придется его отгадать: вы его хорошо знаете и применяете на практике. Он получается у всех. Это** довольно увлекательное и творческое занятие, помогает детям самого разного возраста развивать системное и образное мышление, аналитические способности, вычленять главное, формулировать свои мысли, расширять активный словарный запас.

В этом приеме 8 букв, 4 буква к, первая –с. Правильно. Это синквейн.

Вспомним правила составления синквейна:

1 строка – одно существительное, выражающее главную тему cинквейна.

2 строка – два прилагательных, выражающих главную мысль.

3 строка – три глагола, описывающие действия в рамках темы.

4 строка – фраза, несущая определенный смысл.

5 строка – заключение в форме существительного (ассоциация с первым словом).

**А сейчас мы объединимся в группы составим Синквейн к слову Игра.**

Игра Интересная,увлекательная. Веселит,радует,расслабляет. Делает жизнь активнее. Развлечение

Спасибо.

Но как и в любой технологии есть свои плюсы и минусы.

**Предлагаю Вам подвести итог в игре «За!» и «Против!».**

Я буду называть качества игровых технологий. Если я назову положительное качество – хлопаем в ладоши, если отрицательное – скрещиваем руки на груди:

+ Способствуют повышению интереса, активизации и развитию мышления;

- Сложность в организации и проблемы с дисциплиной;

+ Несет здоровьесберегающий фактор в развитии обучения;

+ Способствует использованию знаний в новой ситуации;

- Подготовка требует больших затрат времени;

+ Является естественной формой труда ребенка;

- Увлекаясь игрой можно потерять образовательное содержание;

- Сложность в оценке обучающихся.

+ Способствует объединению и формированию коллектива, ответственности.

Таким образом, можно сделать вывод, что применение игровых технологий способствует успешной организации учебной деятельности. Игровые формы обучения способствуют социальным и практическим навыкам, вызывают у детей стремление учиться, даёт положительный результат к мотивации к учебной деятельности.

Ну а сейчас вернемся к нашим бабочкам. Оправдались ли ваши ожидания? (*Отвечают. Прикрепляют бабочек на цветок и остаются в кругу).* Спасибо.

**А сейчас внимание! Что у меня в руках? Это шапка неведимка. Я на вас ее накину и вас никто не видит, и вы можете продолжить предложение**

**Мне понравилось…**

**Я узнал…Я хотел(а) бы….**

**Вот прошёл мой мастер-класс.**

Желаю вам, чтоб дети в вашем классе

Светились от улыбок и любви,

Здоровья вам и творческих успехов.

Благодарю за сотрудничество!

**Вывод.**

**Почему именно игра?**Я работаю в начальных классах.**У меня сейчас 1 класс** и могу точно сказать, что в этом возрасте, дети очень любят играть, поэтому упор в своей работе делаю на **игровые технологии.**

Ведь для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети свободно вовлекаются в деятельность, но особенно в игровую. Моя задача- учить всех, учить каждого.

**Актуальность**применения игровых технологий в начальной школе я вижу в том, что игровые технологии являются составной частью педагогической деятельности, одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению учебных предметов, вносят разнообразие и заинтересованность в учебный процесс, способствуют созданию благоприятного психологического климата на уроке.

Игровые формы обучения на уроках создают возможности эффективного взаимодействия педагога и учащихся. В игре заложены огромные воспитательные и образовательные возможности:

* активизирует деятельность учащихся;
* повышает эффективность учебного процесса;
* усиливает мотивацию и помогает сохранить интерес учащихся к изучаемому предмету.

В играх различные знания и новые сведения ученик получает свободно.

Ведь не секрет, что те молчуны, из которых на уроке слова не вытянуть, в играх, случается, становятся такими активными. Игра переносит ребенка в новое измерение, в новое психологическое состояние.

Образовательная игра – это активные методы, используемые в учебно-воспитательном процессе с целью достижения педагогических целей.

**Цель мастер - класса:** Показать возможности игровых технологий для развития познавательного интереса учащихся на уроках в начальной школе.

**ПЛАН САМООБРАЗОВАНИЯ**

**Этапы работы над темой самообразования**

**Этапы**

**План мероприятий**

**Примерный срок реализации**

**Диагностический**

1. Анализ профессиональных затруднений.
2. Постановка проблемы.

2016 год

**Прогностический**

1. Определение целей и задач темы.
2. Составление плана работа по выбранной теме самообразования.
3. Прогнозирование результатов.

2016 год

**Практический**

**Повышение теоретического уровня**

2016-2017гг.

1. Прохождение курсов повышения квалификации.
2. Подписка на методическую литературу.

2016-2017гг.

1. Изучение методической, педагогической и психологической литературы по выбранной теме.

Постоянно

1. Систематизация материалов методической, педагогической и психологической литературы по теме.

Постоянно

1. Использование интернет-ресурсов.

Постоянно

1. Пополнение портфолио.

Постоянно

1. Изучение опыта работы педагогов по данной теме.

2016-2017гг.

**Распространение опыта**

1. Участие в педсоветах, проведение мастер-классов.

По плану работы

1. Выступление на педсовете по теме самообразования.

По плану работы

1. Разработка педагогических пособий.

2016-2017гг.

1. Самоанализ своих занятий.

Постоянно

1. Разработка модели занятия в игровой технологии.

2016год

1. Апробация разработанной модели на практике. Внесение необходимых корректив.

Постоянно

**Участие в конкурсах**

Участие в конкурсах, олимпиадах на районном, краевом уровнях.

2016-2017гг.

**Расширение перечня образовательных программ в учебной деятельности Центра развития**

Разработка дополнительной образовательной программы

2016 год

**Обобщающий**

1.Анализ методов, форм, способов деятельности по теме самообразования. Подведение итогов.

2016-2017гг.

2. Ежегодный отчет по теме самообразования.

2016-2017гг.

3. Итоговый отчет по теме самообразования.

2017 год

4.Оформление результатов работы.

2016-2017гг.

**Внедренческий этап**

Использование полученного опыта в процессе дальнейшей работы.

Постоянно