

Особенности использования современные игровых технологий педагогом ДОО в процессе обучения детей дошкольного возраста (на примере технологий З. Дьенеша, Х. Кюизенера, В.Воскобовича).

Эффективное развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста – одна из актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Для педагога ДОО, научившегося работать на технологическом уровне, всегда будет главным ориентиром познавательный процесс в его развивающемся состоянии.

Рассмотрим подробно технологию Золтана Дьенеша.

Логические блоки Дьенеша являются наиболее эффективным пособием среди огромного количества разнообразных дидактических материалов. Это пособие разработано венгерским психологом и математиком Дьенешем, прежде всего для подготовки мышления детей к усвоению математики. Набор логических блоков состоит из 48 объёмных геометрических фигур, различающихся по форме, цвету, размеру и толщине.

Таким образом, каждая фигура характеризуется четырьмя свойствами: цветом, формой, размером и толщиной. В комплект игры входят карточки с условным указанием свойств блоков и карточки с отрицанием свойств. Использование таких карточек позволяет развивать у детей способность к замещению и моделированию свойств, умение кодировать и декодировать информацию о них.

Карточки-свойства помогают детям перейти от наглядно-образного мышления к наглядно-схематическому, а карточки с отрицанием свойств – мостик к словесно-логическому. Логические блоки помогают ребёнку овладеть мыслительными операциями и действиями, важными как в плане предметно математической подготовки, так и с точки зрения общего интеллектуального развития. К таким действиям относятся: выявление свойств, их абстрагирование, сравнение, классификация, обобщение, кодирование и декодирование. Более того, используя блоки, можно развивать у детей способность действовать в уме, осваивать представления о числах и геометрических фигурах, пространственную ориентировку.

Работа с блоками проходит в три этапа:

1. Развитие умений выявлять и абстрагировать свойства.
2. Развитие способности сравнивать предметы по свойствам.
3. Развитие способности к логическим действиям и операциям.

Игры и упражнения, за исключением 3-ей группы, не адресуются конкретному возрасту. В процессе изучения системы работы с Блоками Дьенеша стало ясно

сразу, что их можно использовать в работе с детьми младшей группы, поскольку блоки представляют собой эталоны цвета, формы, размера.

Кроме традиционных игр, направленных на сенсорное развитие, очень эффективны игры с Блоками Дьенеша. Например, такие:

- Сделай узор. Цель: развивать восприятие формы.
- Воздушные шары. Цель: обратить внимание детей на цвет предмета, учить подбирать предметы одинакового цвета.
- Запомни узор. Цель: развивать наблюдательность, внимание, память.
- Найди свой домик. Цель: развивать умение различать цвета, формы геометрических фигур, формировать представление о символическом изображении предметов; учить систематизировать и классифицировать геометрические фигуры по цвету и форме.
- Пригласительный билет. Цель: развивать умение детей различать геометрические фигуры, абстрагируя их по цвету и размеру.
- Муравьи. Цель: развивать умение детей различать цвет и размер предметов; формировать представление о символическом изображении предметов.
- Карусель. Цель: развивать у детей воображение, логическое мышление; упражнять в умении различать, называть, систематизировать блоки по цвету, величине, форме.
- Разноцветные шары. Цель: развивать логическое мышление; учить читать кодовое обозначение логических блоков.

Дальнейший порядок игр определяется усложнением: развитием умений сравнивать и обобщать, анализировать, описывать блоки с помощью символов, классифицировать по 1-2 признакам, кодировать геометрические фигуры через отрицание и т.д. Эти и дальнейшие усложнения переводят игры в разряд игр для одарённых детей. В этот же разряд могут перейти и сами «отстающие» дети, благодаря внимательному и грамотному отношению педагога к успехам малышей и их проблемам.

Организованная в русле игровых технологий работа по математическому развитию детей отвечает интересам самих детей, способствует развитию их интереса к интеллектуальной деятельности, соответствует нынешним требованиям к организации образовательного процесса для дошкольников и стимулирует педагогов к дальнейшему творчеству в совместной деятельности с детьми.

Данные игровые технологии должны применяться с учетом возрастных особенностей детей дошкольного возраста.

Далее рассмотрим подробно технологию Кюизенера.

Дж. Кюизенер – бельгийский математик, который разработал универсальную технологию - это палочки Кюизенера – «цветные числа».

С математической точки зрения палочки Кюизенера – это множество, на котором легко обнаруживаются отношения эквивалентности и порядка.

Основные особенности этого дидактического материала - абстрактность, универсальность, высокая эффективность.

Цветные числа помогают решать следующие задачи:

- Познакомить с понятием цвета (различать цвет, классифицировать по цвету).

- Познакомить с понятием величины, длины, высоты, ширины (упражнения в сравнении предметов по высоте, длине, ширине).
- Познакомить детей с последовательностью чисел натурального ряда.
- Осваивать прямой и обратный счет.
- Познакомить с составом числа (из единиц двух меньших чисел).
- Усвоить отношения между числами (больше – меньше, больше – меньше на...), пользоваться знаками сравнения.
- Помочь овладеть арифметическими действиями сложения, вычитания, умножения и деления.
- Научить делить целое на части и измерять объекты.
- Развивать творческие способности, воображение, фантазию, способности к моделированию и конструированию.
- Познакомить со свойствами геометрических фигур.
- Развивать пространственные представления (слева, справа, выше, ниже и т. д.).
- Развивать логическое мышление, внимание, память.
- Воспитывать самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели.

Комплект из цветных чисел состоит из деревянных или пластмассовых призм 10 различных цветов и размеров. Каждая палочка представляет собой прямоугольный параллелепипед с поперечным сечением, равным 1 кв. сантиметру. Каждая палочка – это число, выраженное цветом и величиной, т.е. длиной в сантиметрах. В этом множестве скрыты многочисленные ситуации. Цвет и величина, моделируя число, подводят детей к пониманию различных абстрактных понятий, возникающих в мышлении ребёнка как результат его самостоятельной практической деятельности (поиска, исследования). Использование "чисел в цвете" позволяет развивать у дошкольников представление о числе на основе счёта и измерения. К выводу, что число появляется в результате счёта и измерения, дети приходят на базе практической деятельности. Как известно, именно такое представление о числе является наиболее полноценным.

Интерес к играм с Блоками Дьенеша и Палочками Кюизенера среди воспитателей значительно возрос, вышло много интересных изданий – пособий, в которых авторы представили множество разнообразных игр с этим материалом. Их использование помогает разнообразить содержание развивающей среды в группе, сделать более увлекательными занятия (Приложение №1).

Обучение лучше осуществлять в естественном, самом привлекательном для дошкольников виде деятельности – игре. Достоинства игровой деятельности известны всем. В процессе игры развиваются целеполагание, планирование, умение анализировать результаты, воображение, символическая функция сознания, формируется внутренний характер мотивации. Дети играют потому, что им нравится сам игровой процесс.

Игру существенно дополняет сказка. Она вводит ребенка в «необыденный» мир возможностей и замыслов, заставляет содействовать и сопереживать героям и событиям.

Среди авторских развивающих игр можно выделить группу игр, разработанных и произведенных ООО «Развивающие игры Воскобовича». Для них характерны следующие черты.

Широкий возрастной диапазон участников игр. С одной и той же игрой могут заниматься дети и двух и семи лет, а иногда и ученики средней школы. Это возможно потому, что к физическому манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий.

Многофункциональность развивающих игр. С помощью игр можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет или форму; учиться считать, ориентироваться в пространстве; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

Вариативность игровых заданий и упражнений.

В каждой игре заложено большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений, направленных на решение одной образовательной задачи.

Творческий потенциал каждой игры. Развивающие игры дают возможность проявлять творчество и детям, и взрослым – придумывать и воплощать задуманное в действительность.

Сочетание вариативности и творчества делают игры интересными для ребенка в течение длительного периода времени, превращая игровой процесс в «долгоиграющий восторг».

Методическое сопровождение к играм – это сказки Фиолетового Леса, в сюжет которых органично «вплетаются» интеллектуально-творческие задания. Фиолетовый Лес представляет собой некое сказочное пространство, в котором каждая игра имеет свою область и своего героя. Например, «Волшебная восьмерка» - это арена Цифроцирка и знаменитый фокусник Филимон Коттерфильд. «Чудо-соты» - это Чудо-острова, Пчелка Жужа и ее друзья, «Геоконт» - Чудесная Поляна Золотых Плодов, Малыш Гео, Ворон Метр и Паук Юк.

Ребенок, слушая сказку, становится действующим лицом событий, «проживает» таинственные и веселые сказочные приключения, преодолевает вместе с героем совсем не сказочные препятствия, добивается успеха. Одновременно он знакомится с игрой, отвечает на поисковые вопросы, решает интеллектуальные задачи, выполняет творческие задания. Сказка-методика представляет собой модель опосредованного обучения. Дети с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетяющими Лыдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не изучают дроби, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты «Чудо-Цветика».

По решаемым образовательным задачам все развивающие игры В.Воскобовича можно условно разделить на три группы.

Первая группа игр направлена на математическое развитие детей. Целью этих игр является развитие мыслительных операций, а игровыми действиями -

манипулирование цифрами, геометрическими фигурами, свойствами предметов.

Вторая группа – это игры с буквами, звуками, слогами и словами.

Третья – универсальные игровые обучающие средства.

Они могут быть материалом для игр детей и дидактическими пособиями на различных занятиях. Игровые обучающие средства создают комфортные условия для работы педагога и доставляют удовольствие детям.

Эти особенности, а также принцип постепенного и постоянного усложнения материала послужили основанием для объединения игр в комплекты. Каждый комплект имеет еще и сказочное название, которое связано с определенной областью Фиолетового Леса.

На основе развивающих игр Воскобовича В.В. создана игровая технология интеллектуально-творческого развития детей трех-семи лет «Сказочные лабиринты игры».

Технология «Сказочные лабиринты игры» - это модель развивающего обучения детей дошкольного возраста в игровой деятельности с поэтапным использованием игр и постепенным усложнением образовательного материала.

Эффективное развитие психических процессов внимания, памяти, воображения, мышления, речи является основной задачей технологии «Сказочные лабиринты игры». Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Интенсивному развитию способствует и продуктивная деятельность, осуществляемая в «зоне ближайшего развития». В каждой игре ребенок всегда получает какой-то «предметный» результат. Интеллектуальные разноплановые задачи, вопросы, упражнения направлены на использование различных видов мышления – наглядно-действенного, наглядно-образного и словесно-логического.

Раннее творческое развитие детей дошкольного возраста – одна из важнейших задач технологии. Игра стимулирует проявление творческих способностей ребенка, создает условия для его личностного развития. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения детей в более сложные и творческие формы игровой активности.

Игровое обучение - особенность технологии «Сказочные лабиринты игры». Развивающие, учебно-дидактические игры делают учение интересным занятием для малыша, снимают проблемы мотивационного плана, порождают интерес к приобретаемым знаниям, умениям, навыкам. Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, организованной взрослым или самостоятельной. Положительно эмоционально окрашенное общение со взрослыми в игре, выполнение интересных игровых заданий, яркое, красочное оформление игровых пособий делает пребывание ребенка в дошкольном

учреждении радостным. Как правило, игры не оставляют взрослых равнодушными зрителями и дают импульс к творческим проявлениям.

Сказки-методики содержат игровое обозначение понятий, дополнительную игровую мотивацию, помогают взрослому организовывать ненавязчивое обучение детей дошкольного возраста в развивающей игре.

Задачи технологии:

1. Развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое.
2. Развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.
3. Развитие воображения, креативности мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).
4. Гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал.
5. Формирование базисных представлений (математических, об окружающем мире), речевых умений.

Для педагога ДОО, научившегося работать на технологическом уровне, всегда будет главным ориентиром познавательный процесс в его развивающемся состоянии.

В теории и практике работы дошкольных организаций сегодня существует множество вариантов учебно-воспитательного процесса. Каждый автор и исполнитель привносит в педагогический процесс что-то свое, индивидуальное, в связи с чем говорят, что каждая конкретная технология является авторской.

Развивающие игры Воскобовича являются актуальными для детей от двух лет и старше.

Особенностями развивающих игр В. В. Воскобовича являются:

1. связь образного восприятия (через образ и сказочный сюжет) с логическим (через символ и алгоритм решения).
2. система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий к каждой
3. реализация принципа системности.

Одна из главных задач игровой технологии – гармоничное сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал.

Основные принципы, заложенные в основу этих игр - интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям.

Использование данных игр в системе их постоянного и постепенного усложнения, позволило мне добиться определенных положительных результатов. Игры, использовались мной в зависимости от возрастных особенностей детей.

Игра может начинаться с элементарной манипуляцией элементами и заканчиваться решением сложных многоуровневых задач. Игры Воскобовича также учитывают интересы ребенка. Дети в ходе игрового

процесса совершают новые открытия и получают эмоциональное удовлетворение от выполненных задач. Большинство развивающих игр Воскобовича сопровождаются специальными методическими пособиями с иллюстрированными сказками, в которых необходимо выполнить интересные задания или ответить на поставленные вопросы. Добрые герои сказок помогают ребенку в игровой форме освоить не только азы чтения или математики, но и учат детей общению и взаимопониманию. Важно, что дети, выполняя различные задания по методике Воскобовича, быстро не утомляются. Ведь ребенок самостоятельно выбирает темп и нагрузку занятия, переключаясь с одного задания на другое. (Приложение № 1).

Первым принципом технологии "Сказочные лабиринты игры" является игровое обучение детей дошкольного возраста. Идея развития детей в игре не нова. Новое здесь то, что почти весь процесс обучения ребенка дошкольного возраста выстраивается в игре. Технология "Сказочные лабиринты игры" - это игровая форма взаимодействия взрослого и детей через реализацию определенного сюжета (игры и сказки). При этом образовательные задачи включены в их содержание.

Развивающие игры делают учение интересным занятием ребенка, снимают проблемы мотивационного плана, порождают интерес к приобретаемым знаниям, умениям, навыкам. Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, организованной взрослым или самостоятельной. Окрашенное положительными эмоциями общение со взрослыми в игре, выполнение интересных игровых заданий, яркое, красочное оформление игровых пособий делает пребывание ребенка в дошкольном учреждении радостным. Как правило, игры не оставляют равнодушными ни детей, ни взрослых и дают импульс к творческим проявлениям.

Дополнительную игровую мотивацию создают и методические сказки. В их сюжет органично вплетается система вопросов, задач, упражнений, заданий. Очень удобно - читаешь сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания. Сказки в технологии "Сказочные лабиринты игры" - авторские.

"Сказочные лабиринты игры" является чисто игровой технологией (авторские сказки; большое количество предметных игр, направленных на различные аспекты детского развития - математика, конструирование, подготовка к чтению; совместные игры детей и взрослых), и это является ее отличительной особенностью.

Вторым принципом технологии "Сказочные лабиринты игры" является построение такой детской игровой деятельности, в результате которой развиваются психические процессы внимания, памяти, воображения, мышления, речи. Постоянное и постепенное усложнение игр (<по спирали>) позволяет поддерживать деятельность ребенка в зоне оптимальной трудности. Интенсивному развитию способствует и продуктивная деятельность,

осуществляемая в <зоне ближайшего развития>. В каждой игре дети добиваются какого-то <предметного> результата.

Не случайно много внимания уделяется развитию интеллекта у детей дошкольного возраста. Как правило, развивают вербальный интеллект, то есть "приобретенный". Важно развивать врожденный интеллект. Это психические процессы внимания, способность к анализу, синтезу, сформированность причинно-следственных связей, мелкая моторика, память. Психологи утверждают, что развивать врожденный интеллект сложно.

Авторы технологии "Сказочные лабиринты игры" не являются сторонниками раннего форсированного развития детей. Весь материал технологии является сензитивным, то есть наиболее благоприятным, психологическим особенностям развития детей дошкольного возраста, поэтому не провоцирует возникновение стрессовых состояний у детей и взрослых

Следующим принципом технологии "Сказочные лабиринты игры" является раннее творческое развитие детей дошкольного возраста. Игра создает условия для проявления творчества, стимулирует развитие творческих способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения детей в более сложные и творческие формы игровой активности.

Особенности "Сказочных лабиринтов игры" таковы, что не надо перестраивать работу учреждения или ломать привычный уклад жизни дома. Технология органично вплетается в уже существующие порядки. В отношениях "взрослый-ребенок" здесь не предполагается положение взрослого над ребенком, только партнерские отношения. Ребенок окружается непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой. Она сплетается из чувства внешней безопасности, когда малыш знает, что его проявления не получают отрицательной оценки взрослых, и ощущения внутренней раскованности за счет поддержки его творческих начинаний.

Игра-конструктор «Геоконт» представлена в виде фанерной дощечки с гвоздиками, которые расположены на ней в определенной последовательности. К игре прилагается набор цветных резинок и иллюстрированное пособие, содержащее творческие задания различного уровня сложности. Дети не просто выполняют задания, а путешествуют с малышом Гео, помогают ему с помощью конструирования разноцветных геометрических фигур преодолеть различные препятствия в Фиолетовом Лесу.

В пособие описаны схемы рисунков, которые в итоге должны получиться у малышей. «Геоконт» вводит детей в мир геометрии, развивает мелкую моторику рук, помогает изучить цвета, величины и формы. Ребенок учится моделировать, складывать схемы по образцу, ориентироваться в системе координат, искать сходства и различия между рисунками, нестандартно мыслить, развиваются психологические процессы.

«Квадрат Воскобовича». Данную игру еще называют «Кленовый листок», «Вечное оригами», «Косынка», «Квадрат-трансформер» и т.д. «Квадрат Воскобовича» состоит из 32 разноцветных треугольников,

наклеенных на гибкую тканевую основу и расположенных на определенном расстоянии друг от друга. Основные цвета игры красный, желтый, синий и зеленый. Для детей в возрастной категории от 2 до 5 лет предлагается для игр двухцветный квадрат, а для старших детей разработан четырехцветный квадрат.

«Квадрат Воскобовича» можно легко трансформировать, создавая разнообразные объемные и плоские фигуры: самолет, конфету, домик, ворону, черепаху и т.д. Данные фигуры можно собирать по предложенным схемам или придумывать собственные образы. Вариантов сложения насчитывается около сотни и более. Следует отметить, что развивающая игра Воскобовича сопровождается увлекательной сказкой «Тайна ворона Метра» и обучающими пособиями. Решать поставленные задачи ребенку помогут мама Трапеция, дедушка Четырехугольник, малыш Квадрат, папа Прямоугольник и прочие сказочные герои. «Квадрат Воскобовича» формирует у ребенка: абстрактное мышление навыки моделирования, умение ориентироваться в пространстве, развивает креативный потенциал, усидчивость, память, внимание.

Головоломка «Чудо-крестики» является многофункциональным пособием для развития у детей математических и творческих способностей. Данная игра представлена в виде рамки с различными вкладышами, которые отличаются друг от друга по форме и цвету. Все геометрические фигуры разрезаны на отдельные части. На начальном уровне ребенку предлагается собрать фрагменты фигур в единое целое. Затем задания усложняются. Дети должны, используя схемы, собрать различные образы фигур и предметов. Для наглядности к игре прилагается «Альбом фигурок». «Чудо-крестики» помогают ребенку освоить: цвета и формы, развивают умения сравнивать и анализировать, формируют понятия целое и части, учится использовать схемы для решения поставленных задач.

Кораблик «Плюх-Плюх».

Данная развивающая игра выполнена в виде яркого кораблика с разноцветными флажками-парусами, которые можно легко надевать на деревянные рей. На основании кораблика нанесены цифры от 1 до 5 Яркие флажки имеют шероховатую поверхность. В связи с этим, в процессе игры у ребенка не только развивается мелкая моторика пальцев рук, но и тактильные ощущения. На матче корабля дети должны прикрепить определенное количество флажков, рассортировав их по цвету и величине. Играя корабликом «Плюх-Плюх» ребенок знакомится с капитаном Гусем и матросом Лягушкой, которые приглашают его в мир захватывающих приключений. Кораблик «Плюх-Плюх» является многофункциональной игрой, которая: знакомит детей с различными цветами, формирует математические навыки, прививает умения по сортировке предметов, учитывая их количество и цвет. «Математические корзинки».

Данное пособие приглашает детей в сказочную страну математики. Ребенок с веселыми героями зверятами-цифрятами закрепит счет, уяснит состав чисел, научится сравнивать цифры и выполнять математические действия. Ребенок в ходе игры помогает своим друзьям складывать в корзины

грибы-вкладыши. При этом выясняя, кто собрал грибов больше, а кто меньше. Сколько грибов необходимо положить в корзину, чтобы она была полной. В предложенной автором инструкции описано более десяти игр, в которые можно поиграть с детьми. Также ребенок в ходе игры выполняет задания на развитие мелкой моторики рук: разукрашивает, обводит и штрихует грибы. «Математические корзинки» являются универсальной игрой для детей от двух лет и старше.

«Складушки».

Красочное игровое пособие знакомит детей с гласными и согласными буквами, помогает освоить принцип сложения слогов. Ребенок с которыми можно разучивать стихи и петь песенки. К игре прилагается также диск с песенками, который можно периодически прослушивать с детьми. Следует отметить, что в процессе занятия с ребенком задействованы различные анализаторы: тактильный, зрительный и слуховой. В результате таких занятий у детей: улучшается память, развивается усидчивость и внимательность.

Игра-шнуровка «Ромашка».

Красивая ромашка поможет детям составлять новые слова и читать их. Из ключевого слова при помощи шнура можно составить 200 слов. Для детей 2–3 лет игра «Ромашка» используется в качестве шнуровки, для развития мелкой моторики кисти рук. Игра-шнуровка «Ромашка» развивает у детей: сообразительность, навыки чтения, обогащает словарный запас и формирует умение творчески мыслить.

«Теремки Воскобовича».

«Теремки Воскобовича» признаны уникальной учебной моделью для подготовки ребенка к раннему чтению. Дети в игровой форме учатся соединять буквы в слоги, а слоги преобразовывать в слова. Пособие включает в себя 12 разноцветных кубиков-теремков, на которых расположены различные звуки. Каждый теремок оснащен окошком или аркой для гласных букв. В мир гласных букв ребенка приглашают веселые артисты, имена которых начинаются с гласных букв: Орлекин, Арлекин и т.д. Чтобы соединить буквы в слог, нужно вложить соответствующий сундучок в теремок и пропеть слог, который после этого образовался. Также ребенок знакомится со знаком ударения, мягким и твердым знаками. Далее дети учатся составлять и читать первые слова. К данному пособию прилагается детальная инструкция с подробным описанием игр, обучающих ребенка основам чтения. «Теремки Воскобовича» обогащают словарный запас ребенка, развивают его психические процессы и творческие способности.

«Конструктор букв».

Развивающая игра «Конструктор букв» является прекрасным помощником в период знакомства ребенка с буквами. В состав игры входит специальная фанерная основа с резинками, которые фиксируют части букв. Также детям предлагаются 15 деталей различной формы. Ребенок в ходе игры складывает графические образы различных букв, превращая их из одной в другую. Помогают ему в этом сказочные обитатели Фиолетового Леса, которые желают узнать о секрете фокусника Филимона Коттерфильда.

«Конструктор букв» помогает детям: понять взаимосвязь между звуком и буквой, формирует у них правильный графический образ буквы, развивает фантазию и мелкую моторику.

«Читайка на шариках».

Данная развивающая игра Воскобовича является эффективной методикой для обучения и закрепления навыков чтения. Это своеобразная книжка-раскладушка позволяет формировать слова различного уровня сложности. Если загибать уголки по белым линиям, то можно прочесть слова, состоящие из двух-трех букв – это желтые шарик. На красных шариках образуются слова из трех или четырех букв и т.д. Также «Читайка на шариках» позволяет составлять из полученных слов совершенно новые слова. Таким образом, можно составить около 130 новых слов. Игровое пособие: прививает интерес к чтению, расширяет словарный запас, учит конструированию, помогает выучить звуки и буквы.

В отношениях "взрослый-ребенок" здесь не предполагается положение взрослого над ребенком, только партнерские отношения. Ребенок окружается непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой. Она сплетается из чувства внешней безопасности, когда ребенок знает, что его проявления не получают отрицательной оценки взрослых, и ощущения внутренней раскованности за счет поддержки его творческих начинаний.

Итак, применение педагогических технологий в условиях обучения детей дошкольного возраста, позволяет сформировать у них необходимые интегративные качества и свойства личности.