

**СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ,
СПОСОБСТВУЮЩИЕ
ЗАПОМИНАНИЮ БУКВ**

Основные принципы технологии «Сказочные лабиринты игры»:

- *Игровое обучение в сказочной огранке.*
- *Многофункциональность.*
- *Творческий потенциал.*
- *Широкий возрастной диапазон участников.*
- *Универсальность по отношению к образовательным программам.*
- *Развивающая среда - Фиолетовый лес.*

Сказочные герои: Малыш Гео и паучок Юкк



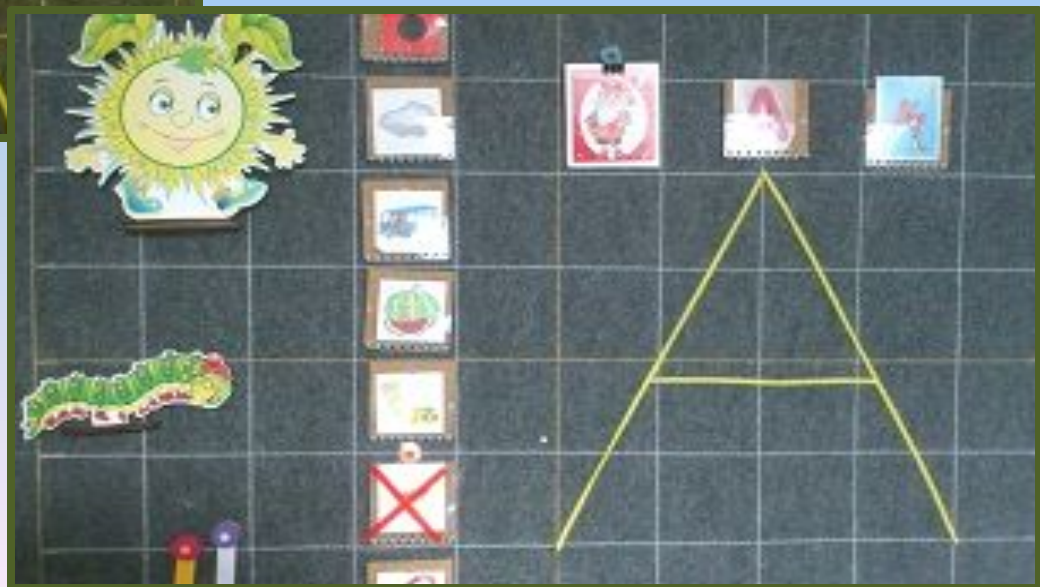
Ворон Метр и Радужные гномы



Лопушок и гусеница Фифа

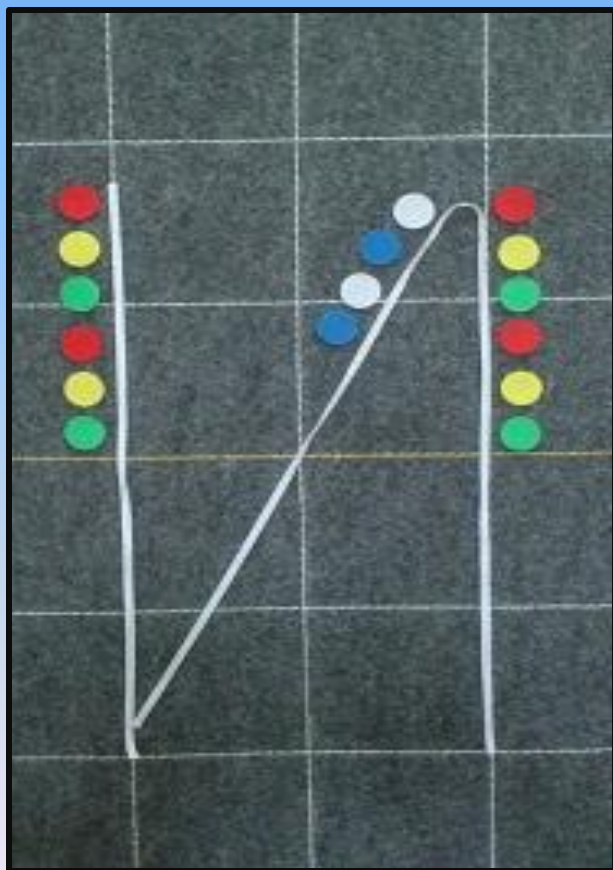


Игра-сказка «Знакомство с буквой А»



Конструирование буквы по заданному образцу.

Нахождение и чтение букв и СЛОГОВ.



Нахождение картинок с заданным звуком



Теремки Вячеслава Воскобовича

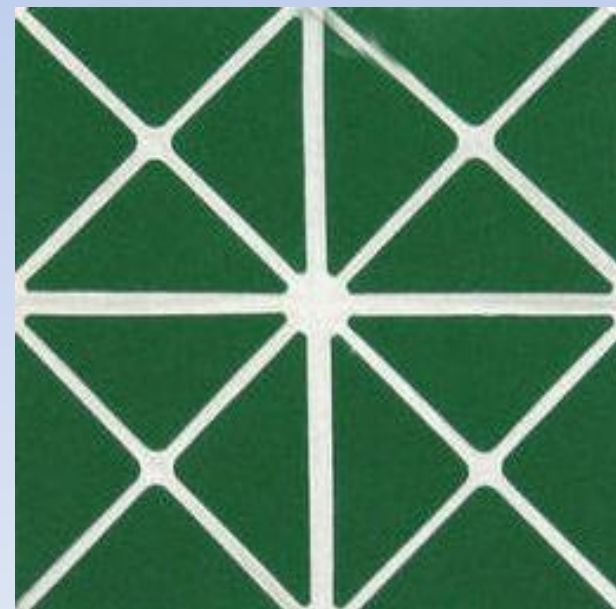


Конструктор букв



«Филькина грамота»
Фокусы кота Филимона

Геоконт. Игровой квадрат Воскобовича.



Серия игр: «Снеговик», «Ромашка», «Яблонька»



Рисование буквы на песке



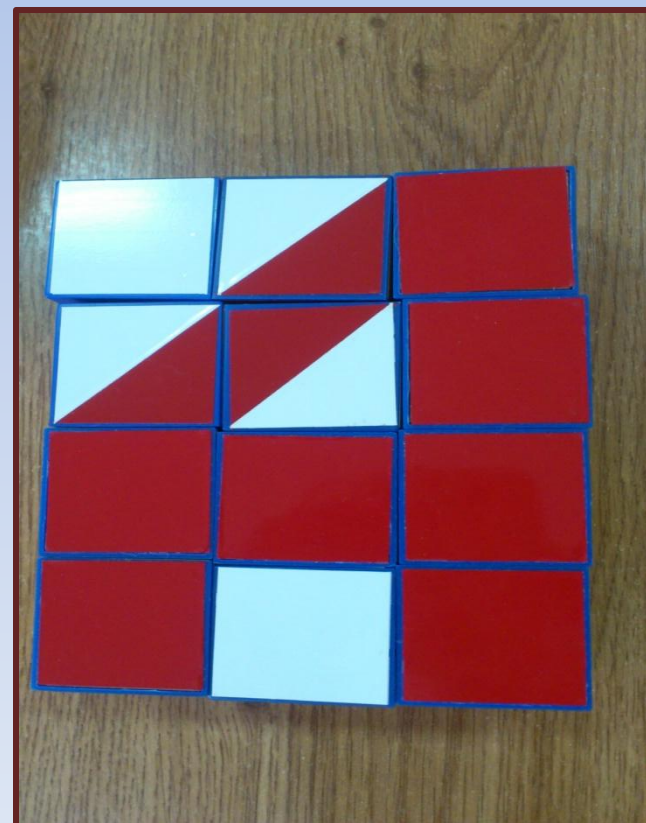
Выкладывание букв из природного материала



Пантомима «Живая буква»



Кубики Никитина



Тактильное ощущение буквы



Конструирование букв из бумаги



Спасибо за внимание!