

2.4. При реализации программы используются современные образовательные технологии (игровые, проблемные, исследовательские, здоровьесберегающие, цифровые, ТРИЗ, cubo и т.д.)



Использование цифровых технологий позволяет повысить эффективность образовательного процесса а также улучшить взаимодействие с родителями, непосредственными участниками образовательного процесса: подбор иллюстративного материала (Интернет, принтер, сканирование, создание и показ презентаций)



2.4. При реализации программы используются современные образовательные технологии (игровые, проблемные, исследовательские, здоровьесберегающие, цифровые, ТРИЗ, siboro и т.д.)



Игра «Овощной салат»



Игра «Три королевы»



«Волшебный экран», Системный оператор – объект «Пчела»



В работе используем технологию ТРИЗ /Дидактические игры: «Три королевы» ; «Да-нетка»; «Круги Луллия» и «Паровозик времени», «Часть и целое»; модели составления загадок об объектах и явлениях живой и неживой природы, «Круговорот воды в природе» - модели маленьких человечков, ММЧ/, также Системный оператор.