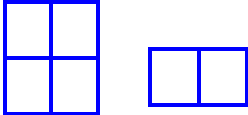


П ИГРАЕМ И УЗНАЕМ

МЕТОДИЧЕСКИЙ КОНСТРУКТОР

1. ВОЗРАСТ				
3-4 «Дорожки»	4-5 «Чтение» информации	5-6 Кодирование информации	6-7 Творчество	
2. ТЕМА. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ОБЛАСТИ (приоритет)				
ФР	СКР	РР	ПР	ХДЭР
3. РАСПОЛОЖЕНИЕ				
Вертикаль (столбик)		Горизонталь (строка) 	Блоки	
4. ЛОГИЧЕСКИЕ ПРИЁМЫ				
Анализ Части целого, чего не хватает	Синтез Назови целое, чтение слов	Обобщение Назови одним словом	Классификация Лишнее, по группам	Сравнение По порядку, последовательность, найди пару, чем похожи и отличаются
5. ОБЪЕКТЫ				
1. Предметы	2. Карточки		3. Творческие продукты	
6. СПОСОБЫ (ДЕ-)КОДИРОВАНИЯ (шифр)				
5 (цифры)	А (буквы)	 (точки)	 (изображение)	
7. ЗАДАНИЯ (трансляция - человек; карточка; ИКТ)				
Простые Б 2		Многоступенчатые А1 - ↓2 - →3 - ▲2 - ?		
8. МЕСТО В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ				
ЗАНЯТИЕ: часть/сквозной элемент		ВНЕ ЗАНЯТИЯ: с педагогом /САМ		