**Методическое пособие «Фетровый конструктор»**

В современном мире каждый педагог должен быть творческим и любознательным, постоянно расширять свой кругозор, находиться в постоянном поиске новых идей, технологий и методов, чтобы внедрять их в процессе обучения и воспитания детей.

Обучая детей мы не должны забывать своеобразие дошкольного возраста. Не секрет, что основным видом деятельности ребенка является игра. В детской игре развиваются все психические процессы, мелкая моторика, тактильные ощущения, познавательные способности. Именно поэтому процесс обучения не может проходить без игры. Работа с детьми должна быть динамичной, эмоционально комфортной и разнообразной. А это подталкивает педагога к поиску, как традиционных, так и нетрадиционных игровых приёмов, и средств в работе с детьми.

Целью разработки «Фетровый конструктор» является развитие познавательных способностей, интеллектуальное развитие на основе практических действий.

Фетровый конструктор представляет собой отдельные детали из фетра и схему, изображенную на листе. Каждая деталь накладывается на схему, в результате чего собирается картинка.

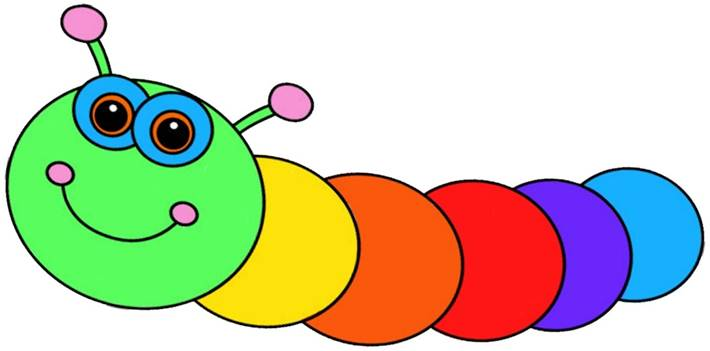
Фетровый конструктор можно использовать для работы с детьми как младшего, так и старшего дошкольного возраста. Пособие позволяет развить сенсорные представления, мелкую моторику, мышление, речь, память, внимание.

  Вариантов игр с «Фетровым конструктором» огромное множество. Вот некоторые из них, которые могут использоваться с детьми младшего дошкольного возраста:

1. Игра «Собери по образцу». Ребенку предлагается по образцу собрать объемное изображение. Перед началом игры можно загадать загадку или прочитать четверостишие на тему изображения, которое ребенок будет выкладывать.
2. Игра «Чего не хватает». Перед тем как ребенок начнет собирать картинку, педагог прячет деталь, от объемной картинки.
3. Игра «Сосчитай детали».
4. Игры по изучению основных цветов и их оттенков и т. д.

Варианты игр для детей старшего дошкольного возраста:

1.    Игра «Собери по образцу». Педагог предлагает ребенку запомнить расположение деталей на картинке, и собрать объемную картинку с опорой на образец.

2.     Игра «Составь рассказ». Педагог просит составить рассказ по картинке, которую собрал ребенок и т.д.

