



ООО «Универсальные терминал системы»

АНО ДПО «Центр обучения креативным технологиям и методам  
гуманизации бизнеса и образования»

# Интерактивная песочница iSandBOX

Методическое обеспечение.  
Описание режимов песочницы



Санкт-Петербург, Томск, 2019

## **Соответствует ФГОС**

Песочница iSandBOX используется в процессах:  
обучения  
воспитания  
развития  
коррекции.

Применяется в условиях инклюзии и интеграции.

Автор: Т.М. Грабенко, к.пед.н., доцент, директор АНО ДПО «Центр обучения креативным технологиям и методам гуманизации бизнеса и образования» (г. Санкт-Петербург), научный руководитель проекта «Интерактивная песочница iSandBOX».

Редактор: О.В. Серебренникова, руководитель проекта «Интерактивная песочница iSandBOX», г. Томск

## Предисловие

Данный материал подготовлен для воспитателей детей дошкольного возраста, учителей начальной школы, психологов, логопедов, дефектологов и др. специалистов, и может быть использован ими при планировании и осуществлении образовательно-развивающей и коррекционно-развивающей работы средствами игры с помощью интерактивной песочницы iSandBOX.

В описании отражены педагогические и психологические аспекты режимов интерактивной песочницы iSandBOX для организации мероприятий, направленных на укрепление здоровья ребенка и его физическое развитие, организации различных видов деятельности и общения детей, организации занятий по основным общеобразовательным программам дошкольного образования, взаимодействия с родителями и сотрудниками образовательной организации, методического обеспечения образовательного процесса.

Учебно-методическое обеспечение iSandBOX позволит педагогу:

- организовывать различные игры с детьми раннего и дошкольного возраста;
- осуществлять дифференцированный выбор игровых методик и проводить образовательно-развивающую, психолого-педагогическую работу с детьми, имеющими различные образовательные нужды.
- использовать методы и средства песочной терапии при передаче информации, убеждении и формировании мотивации к обучению и развитию;
- овладеть навыками применения инновационных методик коррекционной работы с детьми, в том числе и имеющими различные потребности.

*Отныне каждый специалист, обладающий ресурсом песочницы iSandBOX, проведя педагогическую и психологическую диагностику, сможет сформировать индивидуальную, подгрупповую или групповую работу, создавая авторские программы, использовать различные сюжеты (цепочки режимов) для продуктивного решения стоящих перед всеми субъектами образовательного процесса задач.*

*Желаем Вам, уважаемый Коллега, неиссякаемой энергии творчества, а мы Вам в этом с удовольствием поможем!*

*Команда проекта «Интерактивная песочница iSandBOX»*

**Содержание:**

|                                                                                                         |   |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| Описание режимов песочницы iSandBOX с учетом требований ФГОС для дошкольных образовательных организаций | 3 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|

**Режимы в базовой комплектации iSandBOX**

|                              |    |
|------------------------------|----|
| Режим «Ландшафт»             | 3  |
| Режим «Времена года»         | 5  |
| Режим «Вулкан»               | 7  |
| Режим «Топография»           | 9  |
| Режим «Ледниковый период»    | 11 |
| Режим «Океан: флора и фауна» | 13 |
| Режим «Сафари»               | 15 |
| Режим «Источник воды»        | 18 |
| Режим «Сетка»                | 20 |
| Режим «Формы и цвета»        | 22 |
| Режим «Воздушные шары»       | 24 |
| Режим «Долина бабочек»       | 26 |
| Режим «Художник»             | 28 |
| Режим «Циклопы и Драконы»    | 30 |
| Режим «Защита базы»          | 32 |
| Режим «День и ночь»          | 34 |

**Дополнительные режимы**

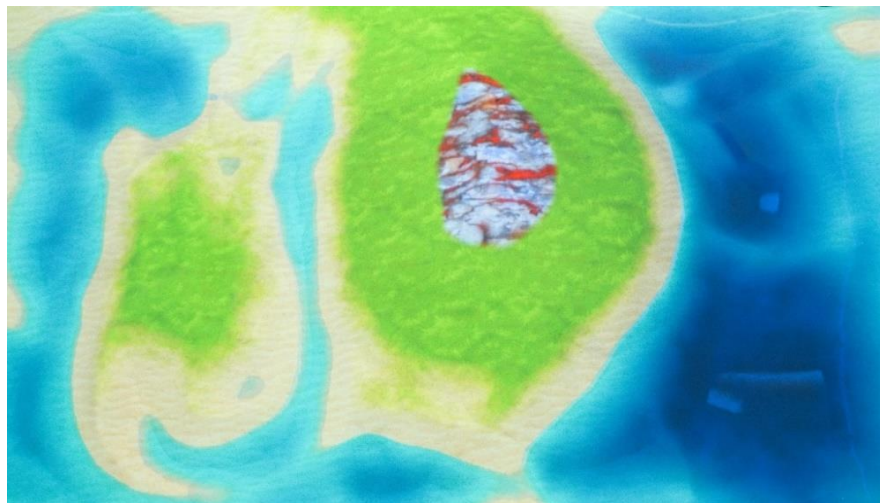
|                               |    |
|-------------------------------|----|
| Пакет режимов «Исследователь» | 35 |
| Режим «Динозавры»             | 36 |
| Режим «Акула»                 | 38 |
| Режим «Ферма»                 | 40 |

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| Режим «Раскраска «Растения» | 42 |
| Режим «Садовник»            | 44 |
| Пакет режимов «Фантазия»    | 46 |
| Режим «Планета Кристаллов»  | 46 |
| Режим «Планета «Грибландия» | 48 |
| Режим «Планета «Карамелька» | 50 |
| Режим «Раскраска «Игрушки»  | 52 |

## **Описание режимов песочницы iSandBOX с учетом требований ФГОС для дошкольных образовательных организаций**

Режимы в базовой комплектации iSandBOX

### **1. Режим «Ландшафт»**



На песочное поле проецируется аналог ландшафта Земли. В зависимости от рельефа поверхности, которую формирует участник (участники) процесса, на песочной картине могут возникнуть реки, моря, озера, горы, холмы, степи, леса. При определенной настройке (управлении) режима можно увидеть и пустыни.

### **Педагогический аспект**

В процессе освоения режима «Ландшафт» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о суше и воде;
- о плодородных и безжизненных землях;
- о горных и равнинных поверхностях земли;
- о реках, озерах, ручьях и морях, океанах;
- о природном богатстве края, области, страны;
- об истории и современном развитии городов, поселений;
- об исторических событиях, происходивших в России и в различных странах мира;
- о современных экологических проблемах и задачах их решения (на бытовом уровне).

Приобретаются умения:

- ориентировки в пространстве;
- крупной и мелкой моторной деятельности;
- анализа и синтеза, классификации и сериации приобретенных знаний;
- частично-поисковой и эвристической деятельности;
- целенаправленной созидательной деятельности;
- индивидуальной и коллективной работы;
- анализа и вербализации результатов своего труда.

Формируются навыки:

- наблюдения и исследования окружающего пространства;
- вербализации планов, действий, эмоций.

### **Психологический аспект**

В процессе освоения режима «Ландшафт» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о природных и внутренних ресурсах;
- о созидании, сохранении и приумножении;
- об ответственности за вносимые изменения в эко систему земли и человека.

Приобретаются умения:

- в области метафорического мышления;
- внутренней творческой активности;
- внешней созидательной деятельности.

Проявляются и укрепляются навыки:

- коллективной и индивидуальной творческой деятельности;
- вербализации процесса и результата своей деятельности;
- получения эмоционального и эстетического удовольствия от результатов своего труда.

## 2. Режим «Времена года»



На песочное поле проецируются сюжетные картины природных явлений различных времен года, разделенные по месяцам. Возможно регулировать скорость и цикличность трансляции времен года в зависимости от педагогической или психологической цели. Трансляция сопровождается звуками живой природы.

### **Педагогический аспект**

В процессе освоения режима «Времена года» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о временах года;
- о смене времен года;
- о деятельности людей в различные времена года;
- о детских играх и забавах в различные времена года;
- о поэтических, художественных и музыкальных произведениях, посвященных различным временам года.

Приобретаются умения:

- наблюдения за изменяющимися сезонами;
- анализа и синтеза, классификации и сериации приобретенных знаний;
- вербализации процесса наблюдений;
- выражения собственных чувств;
- обсуждения личного опыта.

Формируются навыки:

- наблюдения и исследования за формирующимся в игре пространством;
- учебно-познавательной деятельности;
- саморазвития и самообразования.

### **Психологический аспект**

В процессе освоения режима «Времена года» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о постоянной смене событий, переживаний;
- о разных видах деятельности;



- о многообразии эмоциональных переживаний.

Приобретаются умения:

- эмоциональной саморегуляции;
- вербализации игровых процессов и действий, чувств.

Проявляются и укрепляются навыки:

- экологического сознания и деятельности;
- адекватной эмоциональной реакции на происходящие события.

### 3. Режим «Вулкан»



На песочное поле в центре должна быть выстроена гора правильной конической формы (соблюдены пропорции – диаметра основания и высоты конуса). На вершине горы – углубление (жерло вулкана). На постройку проецируется режим «Вулкан». И на глазах игроков происходит процесс возбуждения вулкана - образования и выхода лавы, выброса пепла.

**Педагогический аспект**

В процессе освоения режима «Вулкан» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о вулканах и их деятельности;
- о вулканических извержениях в прошлом и настоящем;
- об экологических процессах и периодах развития жизни на земле;
- об изменениях теплового режима – кратких и длительных периодов;
- последствия извержений вулканов;
- профессии людей, связанных с изучением активности земной поверхности.

Приобретаются умения:

- наблюдения за игровым пространством;
- вербализации наблюдаемых процессов;
- обсуждения полученной информации;
- постановки и исследования гипотез.

Формируются навыки:

- наблюдения и исследования за формирующимся в игре пространством;
- учебно-познавательной деятельности;
- саморазвития и самообразования.

**Психологический аспект**

В процессе освоения режима «Вулкан» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о вулканических процессах чувств – о злости, обиде, отвращении.

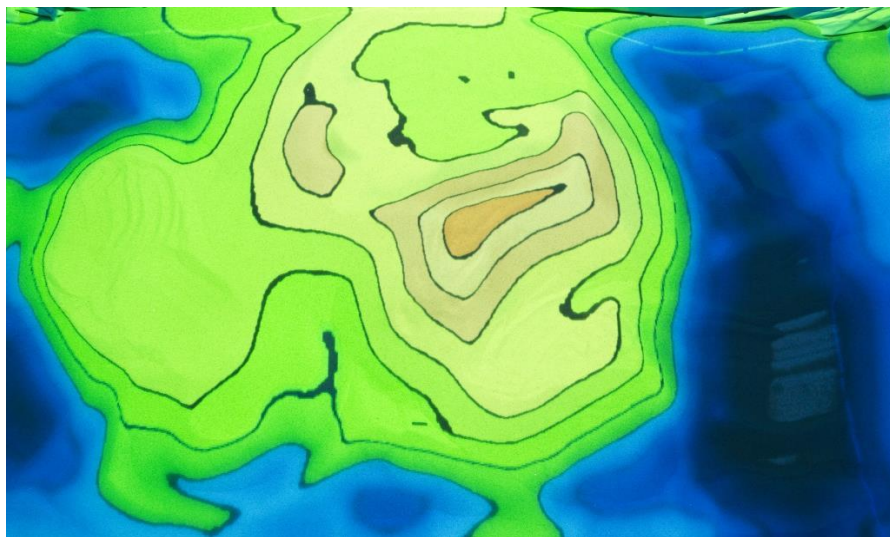
Приобретаются умения:

- наблюдения за собственным эмоциональным состоянием;
- выявление причин появления гнева, обиды, отвращения;
- вербализации игровых процессов и действий, чувств.

Проявляются и укрепляются навыки:

- коллективной и индивидуальной аналитической деятельности;
- экологического сознания и деятельности;
- разумного (безопасного) поведения в коммуникации со своими и чужими людьми.

#### 4. Режим «Топография»



На песочное поле проецируются топографические изображения уровней высотности и глубин. Богатство изображения зависит от рельефа поверхности, которую формирует участник (участники) процесса.

Рекомендуем использовать как превью (небольшое сообщение) или завершение работы в режимах «Ландшафт», «Источник воды», «Океан», «Акула», «Сафари». Отражение ландшафта и жизни на земле на топографических картах.

**Педагогический аспект**

В процессе освоения режима «Топография» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о карте как рассказе о местности;
- о видах карт;
- об объекте и видах его изображения – фотография, рисунок и контур;
- о средствах обозначения высот и глубин;
- чтение топографических карт.

Приобретаются умения:

- ориентировки в пространстве использованием карт местности;
- крупной и мелкой моторной деятельности;
- анализа и синтеза, классификации и сериации приобретенных знаний;
- частично-поисковой и эвристической деятельности.

Формируются навыки:

- наблюдения и исследования за формирующимся в игре пространством;
- саморазвития и самообразования;
- обобщения и использования игрового опыта в реальной жизни.

**Психологический аспект**

В процессе освоения режима «Топография» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

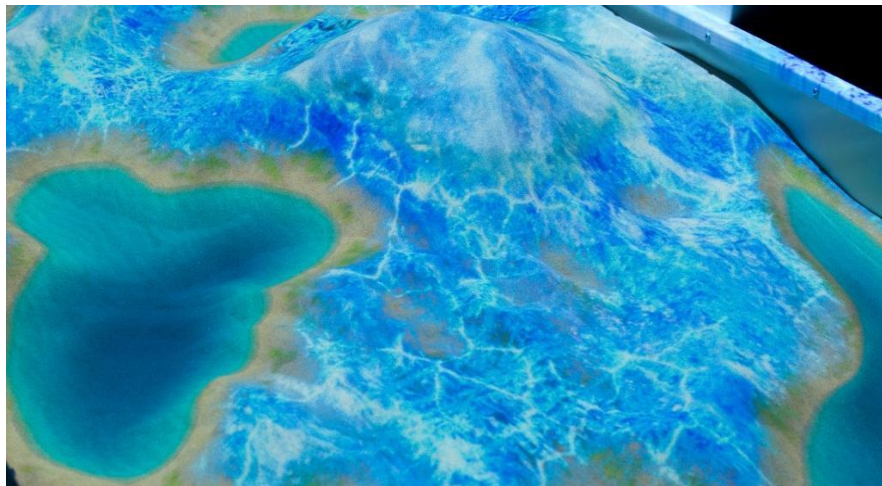
- об отражении человеческого опыта, чувств и мыслей в различных видах живописи;
- о средствах самовыражения.

Приобретаются умения:

- в области метафорического мышления;
  - в области воображения;
  - вербализации процесса деятельности, игры;
- проявляются и укрепляются навыки;

- воссоздающего воображения действительности различными графическими способами;
- эмоциональной удовлетворенности результатами деятельности.

## 5. Режим «Ледниковый период»



На песочное поле с любым ландшафтом (рекомендуется использовать изначально режимы «Ландшафт», «Океан», «Источник воды») проецируется процесс, преобразующий пространство воды в оледенение, а суши в заснеживание. Затем картина сменяется – демонстрируется процесс потепления. Время ледникового периода регулируется в настройках.

### Педагогический аспект

В процессе освоения режима «Ледниковый период» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- об экологических процессах и периодах развития жизни на Земле;
- об изменениях теплового режима – кратких и длительных периодов;

- о последствиях ледникового периода;
- о последствиях процесса потепления.

Приобретаются умения:

- наблюдения за окружающим пространством;
- вербализации наблюдаемых процессов;
- обсуждения полученной информации;
- постановки и исследования гипотез.

Формируются навыки:

- наблюдения и исследования за формирующимся в игре пространством;
- учебно-познавательной деятельности;
- саморазвития и самообразования.

### **Психологический аспект**

В процессе освоения режима «Ледниковый период» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о потеплении и охлаждении в человеческих отношениях;
- о качествах человека с теплым сердцем;
- сказок о Снежной Королеве, Морозко, Спящей Красавице пр.

Приобретаются умения:

- наблюдения за собственным эмоциональным состоянием;
- выявление причин появления «замороженного сердца»;
- вербализации игровых процессов и действий, чувств.

Проявляются и укрепляются навыки:

- коллективной и индивидуальной аналитической деятельности;
- экологического сознания и деятельности;
- разумного (безопасного) поведения в коммуникации со своими и чужими людьми.



## 6. Режим «Океан: флора и фауна»



На песочное поле проецируется аналог ландшафта Земли. В зависимости от рельефа поверхности, которую формирует участник (участники) процесса, на песочной картине могут возникнуть острова, мысы, лагуны, покрытые растительностью, все, что оказалось ниже определенного уровня – заполняется водой. Чем больше глубокого пространства на песочной картине, тем объемнее - океаническое (водное). В океаническом пространстве появляются некоторые его жители – рыбы, кораллы, моллюски, крабы, акулы, черепашки. Над водой и сушей летают чайки. Появляется шхуна. Картина активно насыщена звуками природы.

### Педагогический аспект

В процессе освоения режима «Океан» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о мировом океане и его пяти составляющих;
- о жителях океанов;

- об их жизнедеятельности и питании;
- о странах и городах, располагающихся на берегу океанов;
- об океанических островах;
- об исследованиях океанских просторов и богатстве дна;
- о приключениях и путешествиях вдоль берегов и вглубь океанов;
- о науке, сказках и фантастике;
- о профессиях человека, связанных с изучением и покорением глубин мирового океана;
- об ответственности человека за освоение океана.

Приобретаются умения:

- ориентировки в пространстве;
- крупной и мелкой моторной деятельности;
- анализа и синтеза, классификации и сериации приобретенных знаний;
- частично-поисковой и эвристической деятельности;
- целенаправленной созидательной деятельности;
- индивидуальной и коллективной работы;
- анализа и вербализации результатов своего труда.

Формируются навыки:

- наблюдения и исследования за формирующимся в игре пространством;
- саморазвития и самообразования;
- эмоционального и эстетического удовлетворения от результатов своего труда.

### **Психологический аспект**

В процессе освоения режима «Океан» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о природных и внутренних ресурсах водной чувственной системы;
- о созидании, сбережении и очищении природы;
- о правилах коммуникации;



- об эмоциональной саморегуляции;
- о ценности обретенного опыта;
- об ответственности за вносимые изменения в эко систему земли и человека.

Приобретаются умения:

- в области метафорического мышления;
- внутренней творческой активности;
- внешней созидательной деятельности.

Проявляются и укрепляются навыки:

- коллективной и индивидуальной творческой деятельности;
- вербализации деятельности.

## 7. Режим «Сафари»



На песочное поле проецируется ландшафт сафари. В зависимости от рельефа поверхности, которую формирует участник (участники) процесса, на песочной картине могут возникнуть горы, тропические леса, джунгли, водоемы. Появляется растительность тропиков и

субтропиков, звери, птицы, жители водоемов. Зебры, антилопы, львы, львицы. Травоядные и хищники. Можно наблюдать за жизнью и охотой животных. Можно принять участие в спасении травоядных от хищников (отгонять, загонять в воду, уничтожать). При изменении уровня воды в режиме Сафари можно наблюдать экологическую катастрофу – гибель саванны. При появлении воды, природа восстанавливается. Картина активно насыщена звуками природы.

### **Педагогический аспект**

В процессе освоения режима «Сафари» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о диких животных саванны;
- о травоядных и хищниках;
- о строении тел животных, приспособлении к выживанию;
- о среде обитания и видах питания;
- о роли воды в жизни растений и животных, птиц;
- о миграции животных в поисках воды;
- о пищевой цепочке жителей саванн;
- об экологических и природных катастрофах;
- о гибели флоры, гибели фауны;
- условия для возрождения природы.

Приобретаются умения:

- ориентировки в пространстве;
- крупной и мелкой моторной деятельности;
- анализа и синтеза, классификации и сериации приобретенных знаний;
- частично-поисковой и эвристической деятельности;
- целенаправленной деятельности, направленной на решение возникающих задач;
- индивидуальной и коллективной работы;
- анализа и вербализации результатов своего труда.

Формируются навыки:

- наблюдения и исследования за формирующимся в игре пространством;
- учебно-познавательной деятельности;
- саморазвития и самообразования.

### **Психологический аспект**

В процессе освоения режима «Сафари» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о различных способах жизни, выживания;
- об опасности и безопасности;
- о правилах взаимодействия с различными животными и людьми в случае опасности;
- об эмоциональной саморегуляции;
- о природе агрессии и ее значении в жизни живого существа;
- о стратегии избегания агрессии;
- о ценности обретенного опыта;
- об ответственности за вносимые изменения в эко систему земли и человека.

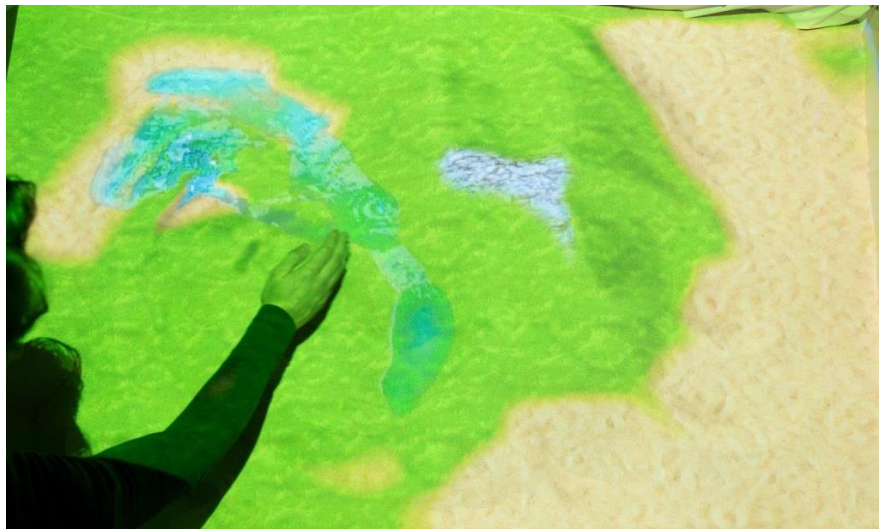
Приобретаются умения:

- в области метафорического мышления;
- внутренней творческой активности;
- внешней созидательной деятельности;
- осознания природы собственной агрессии;
- выработки стратегического решения и применения тактических методов;
- вербализации игровых процессов и действий, чувств.

Проявляются и укрепляются навыки:

- коллективной и индивидуальной творческой деятельности;
- экологического сознания и деятельности;
- разумного (безопасного) поведения.

## 8. Режим «Источник воды»



На песочное поле проецируется аналог ландшафта Земли. В зависимости от рельефа поверхности, которую формирует участник (участники) процесса, на песочной картине могут возникнуть горы, холмы, степи, леса.

В определенный момент строительства в произвольном месте (место выбирает компьютерная программа) появляется источник воды, для которого игрок (игроки) формируют русло, задают направление течению или формируют резервуар.

### Педагогический аспект

В процессе освоения режима «Источник воды» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о суше и воде;
- о плодородных и безжизненных землях;
- о роли воды в жизни земли и человека;
- о реках, озерах, ручьях и морях, океанах;
- о пресной и морской воде;
- об обитателях рек, озер, морей, океанов;

- о водном богатстве края, области, страны;
- об истории и современном развитии городов, поселений (у источников воды);
- об экологических задачах человечества;
- о бережном отношении к воде;
- о правилах пользования водой;
- о природных и промышленных средствах ее очистки;
- о святых источниках;
- о воде на земле и жидкости в человеке.

Приобретаются умения:

- ориентировки в пространстве;
- крупной и мелкой моторной деятельности;
- анализа и синтеза, классификации и сериации приобретенных знаний;
- частично-поисковой и эвристической деятельности;
- целенаправленной созидательной деятельности;
- индивидуальной и коллективной работы;
- анализа и вербализации результатов своего труда.

Формируются навыки:

- наблюдения и исследования окружающего пространства;
- экологичности жизнедеятельности человека;
- эмоциональной и эстетической удовлетворенности от результатов своего труда.

### **Психологический аспект**

В процессе освоения режима «Источник воды» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о созидании, сбережении и очищении природы, и человеческих отношениях;
- о правилах коммуникации;
- об эмоциональной саморегуляции;
- об ответственности за вносимые изменения в эко систему земли и человека.

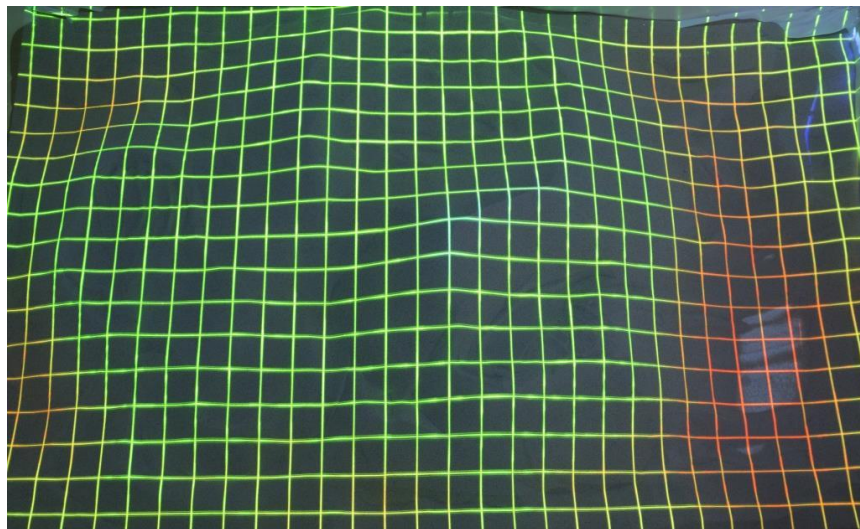
Приобретаются умения:

- ориентировки в пространстве;
- крупной и мелкой моторной деятельности;
- анализа и синтеза, классификации и сериации приобретенных знаний;
- в области метафорического мышления;
- внутренней творческой активности;
- внешней созидательной деятельности;
- вербализации своей деятельности.

Проявляются и укрепляются навыки:

- коллективной и индивидуальной творческой деятельности.

## 9. Режим «Сетка»



На ровное или рельефное (вне зависимости от созданного игроком (игроками) ландшафта) песочное поле проецируется сетка в различных вариантах – с мелкими и частыми, с крупными и редкими, со средними ячейками.

**Педагогический аспект**

В процессе освоения режима «Сетка» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- пространственной ориентировки;
- элементарных математических представлений (счет прямой и обратный);
- направленности движения;
- скорости движения;
- меры длины.

Приобретаются умения:

- ориентировки в пространстве;
- крупной и мелкой моторной деятельности;
- анализа и синтеза, классификации и сериации приобретенных знаний;
- частично-поисковой и эвристической деятельности;
- целенаправленной созидательной деятельности;
- индивидуальной и коллективной работы;
- анализа и вербализации результатов своего труда.

Формируются навыки:

- наблюдения и исследования за формирующимся в игре пространством;
- решения задач в один или несколько этапов.

**Психологический аспект**

В процессе освоения режима «Сетка» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о последовательности (этапности) решения различных задач;
- о различных способах достижения цели.

Приобретаются умения:

- выполнения поручений, заданий;
- следования инструкции;



- постановке задач;
- создания инструкций.

Проявляются и укрепляются навыки:

- коллективной и индивидуальной репродуктивной и творческой деятельности;
- эмоциональной удовлетворенности результатами деятельности.

## 10. Режим «Формы и цвета»



На песочное поле проецируются геометрические формы – треугольник, квадрат, круг, прямоугольник, раскрашенные в разные цвета. В процессе работы могут изменяться их размеры и количество. Формы можно углублять в песок или возвышать над поверхностью песка (насыпать на них песок). Проецируются на песок и цифры.

### Педагогический аспект

В процессе освоения режима «Формы и цвета» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:



- о геометрических формах и фигурах;
- о размерах;
- о расположении предметов в пространстве;
- о количестве;
- о цифрах, числах их составе и написании;
- об основных цветах спектра.

Приобретаются умения:

- ориентировки в пространстве;
- крупной и мелкой моторной деятельности;
- порядкового счета;
- сравнения;
- анализа и синтеза, классификации и сериации приобретенных знаний;
- частично-поисковой и эвристической деятельности;
- целенаправленной созидательной деятельности;
- индивидуальной и коллективной работы;
- анализа и вербализации результатов своего труда.

Формируются навыки:

- наблюдения и исследования за формирующимся в игре пространством;
- рисования, обводки;
- письма, счета.

### **Психологический аспект**

В процессе освоения режима «Формы и цвета» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о личных геометрических и цветовых предпочтениях;
- о личных способностях к распознаванию, запоминанию и отражению сенсорных эталонов.

Приобретаются умения:

- зрительного и кинестетического внимания;
- зрительной и кинестетической памяти;

- вербализации процесса игры и деятельности.

Проявляются и укрепляются навыки:

- коллективной и индивидуальной творческой деятельности;
- учебно-познавательной деятельности;
- эмоциональной удовлетворенности результатами деятельности.

## 11. Режим «Воздушные шары»



На песок проецируется поле, окаймленное рамкой определенного цвета. По полю двигаются со скоростью, регулируемой в настройке режима, воздушные шарики. Их размер и количество определяются сложностью уровня, которое так же регулируется в настройках. Задача игрока ловить (схлопывать) шарики только того цвета, который соответствует цвету окантовки. При успешной деятельности в соответствии цветовому эталону, лопнувший шарик приносит игроку очки, а при ошибочном действии – очки снимаются. Игра продолжается несколько сетов (постоянно усложняющихся), при окончании каждого возникает наградная анимация – фейерверк.

## Педагогический аспект

В процессе освоения режима «Воздушные шары» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о цвете;
- о форме;
- о скорости;
- о величине;
- о направленности движения (вверх- вниз, сверху – снизу).

Приобретаются умения:

- ориентировки в пространстве;
- крупной и мелкой моторной деятельности;
- следования заданному процессом темпо-ритму;
- концентрации и рассредоточения внимания;
- целенаправленной созидательной деятельности;
- индивидуальной и коллективной работы;
- анализа и вербализации результатов своего труда.

Формируются навыки:

- наблюдения и исследования за формирующимся в игре пространством;
- использования в деятельности правой и левой руки;
- вербализации мыслей, действий.

### **Психологический аспект**

В процессе освоения режима «Воздушные шары» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о собственных способностях к восприятию и действию;
- о способности адаптироваться к изменяющемуся темпу (скорости) происходящих событий и принятия решений.

Приобретаются умения:

- установления межполушарных связей;
- переключения и концентрации внимания;
- готовности к постоянным изменениям в окружающем пространстве;

- вербализации процессов, происходящих в ходе игры, своих планов, действий, чувств.

Проявляются и укрепляются навыки:

- коллективной и индивидуальной деятельности;
- скорости принятия решений и результативности действий;
- эмоциональной удовлетворенности результатами деятельности.

## 12. Режим «Долина бабочек»



На песочное поле с любым ландшафтом проецируется фантастическая история появления на земле монстров, которые при бездействии игроков, сжигают все на своем пути. Однако при наведении кистей рук, на двигающихся монстров, они уничтожаются и из их тел вылетают бабочки, а по следам их движения появляются цветы.

### Педагогический аспект

В процессе освоения режима «Долина бабочек» формируются представления, расширяются и укрепляются знания

- о разрушении и созидании;

- о добре и зле;
- последствия разрушения;
- результаты созидания;

Приобретаются умения:

- наблюдения за окружающим пространством;
- вербализации наблюдаемых процессов;
- обсуждения полученной информации;
- постановки и исследования гипотез.

Формируются навыки:

- наблюдения и исследования за формирующимся в игре пространством;
- вербализации мыслей и чувств.

### **Психологический аспект**

В процессе освоения режима «Долина бабочек» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о страшных и красивых мыслях;
- о добрых и недобрых делах;
- об условно негативных эмоциях и способах их проживания.

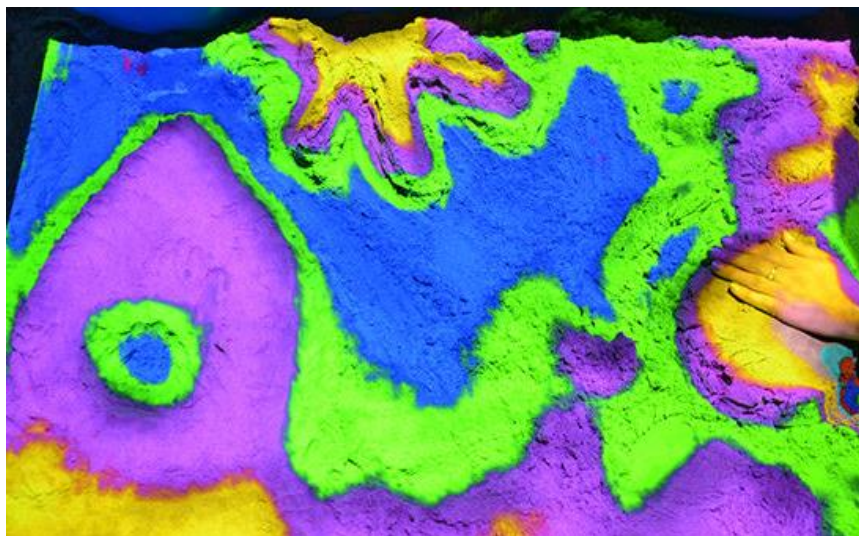
Приобретаются умения:

- наблюдения за собственным эмоциональным состоянием;
- выявление причин появления недобрых мыслей;
- вербализации игровых процессов и действий, чувств.

Проявляются и укрепляются навыки:

- коллективной и индивидуальной аналитической деятельности;
- экологического сознания и деятельности;
- эстетического и эмоционального удовольствия от результата своего труда.

### 13. Режим «Художник»



На песочное поле проецируется цветовой спектр, который разворачивается в палитру при достаточном углублении и при возвышении над поверхностью песка. Рисование в этом режиме предусматривает создание на песке различных объектов, а регулируя высоту выпуклости или глубину вдавленности – раскрашивать их в различные цвета.

#### **Педагогический аспект**

В процессе освоения режима «Художник» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- об объектах изображения, их форме, расцветке;
- о контуре и объеме;
- о фоне и окраске;
- о цветовой палитре;
- об изображении отдельных объектов и сюжете;
- о видах изобразительного искусства.

Приобретаются умения:

- дифференциации цветовых ощущений и представлений;
- объектного и композиционного восприятия пространства;
- отражение или воссоздание наблюдаемых, или вспоминаемых, творчески преобразованных объектов;
- ориентировки в пространстве;
- крупной и мелкой моторной деятельности;
- анализа и синтеза, классификации и сериации приобретенных знаний;
- частично-поисковой и эвристической деятельности;
- целенаправленной созидательной деятельности;
- индивидуальной и коллективной работы;
- анализа и вербализации результатов своего труда.

**Формируются навыки:**

- творческого отражения личного опыта;
- ручной деятельности;
- достижения поставленной внутренней задачи, задумки.

**Психологический аспект**

В процессе освоения режима «Художник» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о богатстве окружающего пространства;
- о личных предпочтениях выбора объекта и его цветового решения;
- об эстетическом и гармоничном отражении окружающего мира.

**Приобретаются умения:**

- внутренней творческой активности;
- внешней созидательной деятельности;
- рекреации (проведение свободного времени);
- вербализации процесса деятельности и его результата.

**Проявляются и укрепляются навыки:**

- коллективной и индивидуальной творческой деятельности;



- ведение задуманного процесса к устраивающему человека результату;
- эмоциональной удовлетворенности результатами деятельности.

#### 14. Режим «Циклопы и Драконы»



На песочное поле с любым ландшафтом проецируется процесс, изображающий битву циклопов с драконами. Игрокам предлагается вступить в борьбу за какого-нибудь из героев, найти стратегии уничтожения противника, выиграть бой. Режимом ведется подсчет уничтожаемых существ и присуждается победа оставшимся в живых. Можно предложить защищать свое пространство от нападений и циклопов, и драконов (часто используется в индивидуальной работе)

#### Педагогический аспект

В процессе освоения режима «Циклопы и Драконы» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о героях сказок и эпоса народов мира;
- о фантастических и реальных животных;



- о стратегиях защиты и нападения.

Приобретаются умения:

- ориентировки в пространстве;
- крупной и мелкой моторной деятельности;
- следования заданному процессом темпо-ритму;
- концентрации и рассредоточения внимания;
- целенаправленной созидательной деятельности;
- индивидуальной и коллективной работы;
- анализа и вербализации результатов своего труда.

Формируются навыки:

- наблюдения и исследования за формирующимся в игре пространством;
- вербализации игровых действий и эмоций;
- эмоциональной удовлетворенности от результата игровой деятельности.

### **Психологический аспект**

В процессе освоения режима «Циклопы и Драконы» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о стратегии противостояния;
- о миссии воинов;
- о правилах боя и о боях без правил.

Приобретаются умения:

- наблюдения за собственным эмоциональным состоянием;
- определять цель сражения и искать способы мирного разрешения конфликта;
- вербализации игровых процессов и действий, чувств.

Проявляются и укрепляются навыки:

- коллективной и индивидуальной деятельности, направленной на борьбу и защиту;
- экологического сознания и деятельности;

- разумного (безопасного) поведения в коммуникации со своими и чужими людьми.

### 15. Режим «Защита базы»



На песочное поле с любым ландшафтом, или же на ровную песчаную поверхность проецируется боевая игра, целью которой является защита базы, на которую нападают танки и вертолеты. Задача выработать стратегию борьбы и как можно больше уничтожить нападающей техники. Режим подсчитывает потери обеих сторон, объявляет об успешной защите или потере базы.

#### Педагогический аспект

В процессе освоения режима «Защита базы» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о современном и историческом вооружении армий;
- о видах боевой техники;
- о стратегиях защиты и нападения.

Приобретаются умения:

- ориентировки в пространстве;
- крупной и мелкой моторной деятельности;
- следования заданному процессом темпо-ритму;
- концентрации и рассредоточения внимания;
- целенаправленной созидательной деятельности;
- индивидуальной и коллективной работы;
- анализа и вербализации результатов своего труда.

Формируются навыки:

- наблюдения и исследования за формирующимся в игре пространством;
- вербализации игровых действий и эмоций;
- эмоциональной удовлетворенности от результата игровой деятельности.

### **Психологический аспект**

В процессе освоения режима «Защита базы» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

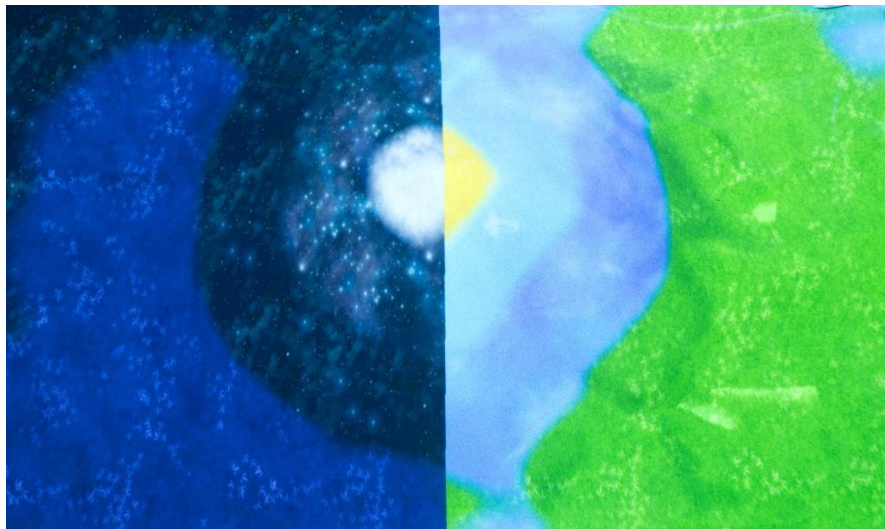
- о стратегии противостояния;
- о миссии воинов;
- о правилах боя и о боях без правил.

Приобретаются умения:

- наблюдения за собственным эмоциональным состоянием;
- определять цель сражения и искать способы мирного разрешения конфликта;
- вербализации игровых процессов и действий, чувств.

Проявляются и укрепляются навыки:

- коллективной и индивидуальной деятельности, направленной на борьбу и защиту;
- экологического сознания и деятельности;
- разумного (безопасного) поведения в коммуникации со своими и чужими людьми.

**16. Режим «День и ночь»**

На песочное поле проецируется одновременно день и ночь (для сравнения) либо по очереди, чтобы сфокусироваться на одном времени суток. Выбор возможен через настройки трансляции режима в зависимости от педагогической или психологической цели.

**Педагогический аспект**

В процессе освоения режима «День и ночь» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о двух периодах в сутках: дне и ночи;
- о смене времени суток;
- о деятельности людей в определенный период суток;
- о поэтических, художественных и музыкальных произведениях, посвященных дню и ночи.

Приобретаются умения:

- наблюдения за изменением времени суток;
- анализа и синтеза, классификации и сериации приобретенных знаний;

- вербализации процесса наблюдений;
- выражения собственных чувств;
- обсуждения личного опыта.

Формируются навыки:

- наблюдения и исследования за формирующимся в игре пространством;
- учебно-познавательной деятельности;
- саморазвития и самообразования.

### **Психологический аспект**

В процессе освоения режима «День и ночь» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о постоянной смене событий, переживаний;
- о разных видах деятельности;
- о многообразии эмоциональных переживаний.

Приобретаются умения:

- эмоциональной саморегуляции;
- вербализации игровых процессов и действий, чувств.

Проявляются и укрепляются навыки:

- экологического сознания и деятельности;
- адекватной эмоциональной реакции на происходящие события.

## **Дополнительные режимы**

### **Пакет режимов «Исследователь»**

В пакет вошли режимы, направленные на развитие познавательных способностей детей. Именно познавательные способности - это часть процесса освоения окружающей действительности, они являются основой детской одаренности. Благодаря этим режимам можно в активной игровой форме изучать как простейшие природные явления, так и сложные историко-эволюционные процессы.

**Режим «Динозавры»**

На песочное поле проецируется картина юрского периода – флора и фауна, растительность и динозавры различных видов. При наведении ладони на динозавра и движении ею из стороны в сторону появляется информационная справка о данном виде динозавра: его названии, весе, длине, росте, питании (травоядное, хищное животное). При полном включении опций режима возможно наблюдать за различными версиями исчезновения динозавров с лица Земли – метеоритные атаки (дожди), обледенение (ледниковый период), деятельность вулканов или постепенное длительное вымирание видов в эволюционно-адаптационном процессе. Все эти события могут быть смоделированы и прожиты в режиме «Динозавры». По сути, данный режим является малой интерактивной энциклопедией.

**Педагогический аспект**

В процессе освоения режима «Динозавры» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о динозаврах — первых гигантских жителях земли;
- о травоядных и хищниках, строении тел динозавров, способности к выживанию;
- о среде обитания и видах питания;

- о пищевой цепочке обитателей юрского периода;
- о версиях природных катастроф;
- об условиях для возрождения природы.

Приобретаются умения:

- ориентировки в пространстве;
- крупной и мелкой моторной деятельности;
- анализа и синтеза, классификации и сериации приобретенных знаний;
- частично-поисковой и эвристической деятельности;
- целенаправленной деятельности для решения возникающих задач;
- индивидуальной и коллективной работы;
- анализа и вербализации результатов своего труда.

Формируются навыки:

- наблюдения и исследования за формирующимся в игре пространством;
- учебно-познавательной деятельности;
- саморазвития и самообразования;
- вербализации процесса познания.

### **Психологический аспект**

В процессе освоения режима «Динозавры» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о различных способах жизни, выживания;
- об опасности и безопасности;
- о постоянном изменении, развитии, взрослении;
- об адаптации к изменяющимся внешним факторам;
- об ответственности за изменения, вносимые в экосистему

Земли и человека.

Приобретаются умения:

- в области исторического и экологического мышления;
- вербализации игровых процессов и действий, чувств.



Проявляются и укрепляются навыки:

- коллективной и индивидуальной творческой деятельности;
- экологического сознания и деятельности;
- разумного (безопасного) поведения.

### Режим «Акула»



На песочное поле проецируется океаническое (водное) пространство. В нём плавают рыбы, кораллы, моллюски, крабы, черепашки. На дне видны водоросли и другие морские растения, останки затонувшего корабля. Как только кайма песочного поля окрашивается в красный цвет, это сигнал – скоро появится тигровая акула. Акула несет опасность жителям океана, поэтому ее можно отгонять или уничтожить посредством определенных движений (плавных: из стороны в сторону, резких: сверху вниз). Сцена активно насыщена звуками природы.

### Педагогический аспект

В процессе освоения режима «Акула» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о многообразных жителях океанов;
- об их жизнедеятельности и питании;

- об акуле как о хищнике и древнейшем жителе мирового океана;
- о видах акул, их значении в жизнедеятельности океана;
- о мерах предосторожности при встрече с акулами для исследователей мирового океана.

Приобретаются умения:

- ориентировки в пространстве;
- крупной и мелкой моторной деятельности;
- скорости реакции на происходящие изменения в игровом пространстве;
- анализа и синтеза, классификации и сериации приобретенных знаний;
- частично-поисковой и эвристической деятельности;
- целенаправленной созидательной деятельности;
- индивидуальной и коллективной работы;
- анализа результатов своего труда.

Формируются навыки:

- наблюдения, исследования и выбора средств решения задач, возникающих в игровом и жизненном пространстве;
- саморазвития и самообразования;
- вербализации действий.

### **Психологический аспект**

В процессе освоения режима «Акула» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о природных и внутренних законах формирования и развития, сохранения систем;
- о способах и методах защиты собственного пространства коммуникации;
- об эмоциональной саморегуляции;
- о ценности обретенного опыта;
- об ответственности за совершаемые действия.

Приобретаются умения:

- в области метафорического мышления;
- внутренней творческой активности;
- внешней созидательной деятельности.

Проявляются и укрепляются навыки:

- коллективной и индивидуальной творческой деятельности;
- выработки личной и коллективной стратегии, направленной на решение жизненно важных задач;
- вербализации планов, действий, событий, эмоций.

### Режим «Ферма»



На песочное поле проецируется аналог ландшафта Земли. В зависимости от рельефа поверхности, которую формирует участник (участники) процесса, на песочной картине могут возникнуть реки, моря, озера, горы, холмы. С помощью редактора сцены можно создать свою неповторимую ферму: расставить хозяйственные постройки, грядки, лес и заселить туда животных. В арсенале данного режима представлено множество различных животных, построек, насаждений, которые можно использовать как одновременно, так и по отдельности в зависимости от педагогических задач.

**Педагогический аспект**

В процессе освоения режима «Ферма» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о диких и домашних животных;
- о травоядных и хищниках;
- о строении тел животных, способности к выживанию;
- о среде обитания и видах питания;
- об организации и ведении сельского хозяйства;
- о фермерских специализированных постройках и насаждениях.

Приобретаются умения:

- ориентировки в пространстве;
- крупной и мелкой моторной деятельности;
- анализа и синтеза, классификации и сериации приобретенных знаний;
- частично-поисковой и эвристической деятельности;
- целенаправленной деятельности для решения возникающих задач;
- индивидуальной и коллективной работы;
- анализа и вербализации результатов своего труда.

Формируются навыки:

- наблюдения и исследования за формирующимся в игре пространством;
- учебно-познавательной деятельности;
- саморазвития и самообразования;
- вербализации процесса познания.

**Психологический аспект**

В процессе освоения режима «Ферма» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о различных способах жизни;
- об организации рабочего пространства;
- о постоянной возможности к изменению, развитию;

- об ответственности за созданное;
- об ответственности за вносимые изменения в экосистему земли и человека.

Приобретаются умения:

- в области экологического мышления;
- вербализации игровых процессов и действий, чувств.

Проявляются и укрепляются навыки:

- коллективной и индивидуальной творческой деятельности;
- экологического сознания и деятельности.

### Режим «Раскраска «Растения»



На песочное поле проецируются контуры фигур – различных растений. Необходимо выбрать одну из фигур для раскрашивания. Раскрасить фигуру можно при помощи манипуляций с песком в районе выбранного контура – подкапывая, подсыпая, выкапывая песок. Благодаря этим действиям фигура обретает «тело», «окраску», и если раскраска фигуры завершена, то она становится визуально объемной.

### Педагогический аспект

В процессе освоения режима «Раскраска» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- об объектах изображения, их форме, расцветке, орнаментах;
- о контуре и деталях;
- о фоне и окраске;
- о цветовой палитре;
- об изображении отдельных объектов;
- о видах растений;
- о выращивании растений.

Приобретаются умения:

- вербализации происходящего в игре и своих действий;
- объектного и композиционного восприятия пространства;
- крупной и мелкой моторной деятельности;
- анализа и синтеза, классификации и сериации приобретенных знаний;
- частично-поисковой и эвристической деятельности;
- целенаправленной созидательной деятельности;
- индивидуальной и коллективной работы;
- анализа и вербализации результатов своего труда.

Формируются навыки:

- деятельного отражения личного опыта;
- ручной деятельности;
- достижения поставленной внутренней задачи, задумки.

### **Психологический аспект**

В процессе освоения режима «Раскраска» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о созидательном труде человека;
- о профессии садовода;
- о продуктах труда человека;
- о способности и потребности создавать полезное;
- об эстетическом и гармоничном восприятии и отражении окружающего мира.

Приобретаются умения:

- внутренней познавательной активности;
- внешней созидательной деятельности;
- рекреации (проведение свободного времени).

Проявляются и укрепляются навыки:

- коллективной и индивидуальной деятельности;
- ведения задуманного процесса к устраивающему человека результату;
- вербализации мыслей, планов, действий, чувств;
- эмоциональной удовлетворенности результатами деятельности

## Режим «Садовник»



На песочное поле проецируется зелёная поляна. Задача участника(-ов) — вырастить цветы, овощи или ягоды, соблюдая определенную последовательность действий: от выбора места для посадки до созревания плода. Участник на планшете выбирает растение либо несколько растений, которые хочет выращивать. Для посадки семян нужно удерживать руку над полем в районе выбранного участка до появления семечка, а затем «закопать» его сверху песком. Если участник сделал всё правильно, появится росток выбранного растения.

Далее необходимо следить, чтобы растение росло в благоприятных условиях — было закопано на правильном уровне от земли, было вовремя полито (на эти показатели будут указывать индикаторы рядом с растением). Благодаря этим действиям растение становится больше, вырастает. Главная задача — вырастить его до максимальных заданных размеров. В арсенале данного режима представлено множество различных растений, которые можно выращивать как одновременно, так и по отдельности.

### **Педагогический аспект**

В процессе освоения режима «Садовник» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о видах растений;
- о процессе выращивания растений;
- о цикле роста растений;
- об особенностях и различиях растений;
- о фоне и окраске;
- о науке природоведении.

Приобретаются умения:

- вербализации происходящего в игре и своих действий;
- крупной и мелкой моторной деятельности;
- анализа и синтеза, классификации и сериации приобретенных знаний;
- частично-поисковой и эвристической деятельности;
- целенаправленной созидательной деятельности;
- индивидуальной и коллективной работы;
- анализа и вербализации результатов своего труда.

Формируются навыки:

- деятельного отражения личного опыта;
- ручной деятельности;
- достижения поставленной внутренней задачи, задумки.

### **Психологический аспект**



В процессе освоения режима «Садовник» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о созидательном труде человека;
- о профессии садовника, агронома;
- о продуктах труда человека;
- о способности и потребности создавать полезное;
- об эстетическом и гармоничном восприятии и отражении окружающего мира.

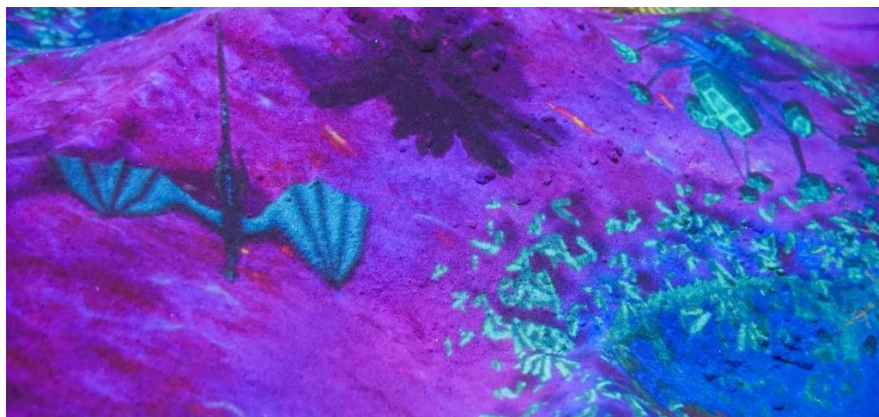
Приобретаются умения:

- внутренней познавательной активности;
- внешней созидательной деятельности;
- рекреации (проведение свободного времени).

### **Пакет режимов «Фантазия»**

В пакет вошли режимы, прежде всего способствующие развитию воображения. Можно устроить целое путешествие по трем вымышленным планетам, или стать настоящим волшебником и оживлять игрушки!

### **Режим “Планета Кристаллов”**



На песочное поле с ровным ландшафтом проецируется безжизненная поверхность незнакомой планеты. Как только участник начинает взаимодействовать с поверхностью — формировать горы, копать водоемы, — появляются фантастически красивые пейзажи. Поверхность окрашивается в голубые, фиолетовые, синие, зеленые и розовые тона, тут и там показываются кристаллы различной формы, появляется «растительность» и хранители планеты — синие Драконы. Без воды планета превращается в безжизненное поле, но при появлении воды природа планеты Кристаллов восстанавливается.

### **Педагогический аспект**

В процессе освоения режима «Планета Кристаллов» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о взаимодействии с иными формами жизни;
- об уважительном отношении к чужому пространству;
- о роли хозяина и гостя;
- о камнях и кристаллах Земли, их свойствах;
- о результатах созидания и разрушения.

Приобретаются умения:

- наблюдения за окружающим пространством;
- вербализации наблюдаемых процессов;
- обсуждения полученной информации;
- дифференциации цветовых ощущений и представлений;
- объектного и композиционного восприятия пространства;
- взаимодействия с чужой территорией;
- крупной и мелкой моторной деятельности;
- индивидуальной и коллективной работы;
- анализа и вербализации результатов своего труда.

Формируются навыки:

- исследования за формирующимся в игре пространством;
- вербализации мыслей и чувств;
- творческого отражения личного опыта;
- ручной деятельности;

- достижения поставленной внутренней задачи, задумки.

### **Психологический аспект**

В процессе освоения режима «Планета Кристаллов» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о взаимодействии с чужими границами;
- о различных способах жизни, выживания;
- о силе энергии преобразования.

Приобретаются умения:

- наблюдения за собственным эмоциональным состоянием;
- выявления различий между «своим» и «чужим»;
- вербализации игровых процессов и действий, чувств.

Проявляются и укрепляются навыки:

- коллективной и индивидуальной деятельности;
- экологического сознания;
- внутренней творческой активности;
- внешней созидательной деятельности;
- эмоционального удовольствия от результата своего труда;
- вербализации игровых процессов и действий, чувств.

### **Режим “Грибландия”**



В зависимости от созданного ландшафта на песочное поле проецируется неоновый фон с различными яркими грибами либо безжизненная поверхность незнакомой планеты. Если участник выкапывает водоемы, то поверхность сразу преобразуется и разрастается грибами, появляются хранители планеты — Грибоны.

### **Педагогический аспект**

В процессе освоения режима «Грибландия» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о взаимодействии с иными формами жизни;
- об уважительном отношении к чужому пространству;
- о роли хозяина и гостя;
- о разновидностях грибов Земли;
- об основах экологии;
- о результатах созидания и разрушения.

Приобретаются умения:

- наблюдения за окружающим пространством;
- вербализации наблюдаемых процессов;
- обсуждения полученной информации;
- дифференциации цветовых ощущений и представлений;
- объектного и композиционного восприятия пространства;
- взаимодействия с чужой территорией;
- крупной и мелкой моторной деятельности;
- индивидуальной и коллективной работы;
- анализа и вербализации результатов своего труда.

Формируются навыки:

- наблюдения и исследования за формирующимся в игре пространством;
- вербализации мыслей и чувств;
- творческого отражения личного опыта;
- ручной деятельности;
- достижения поставленной внутренней задачи, задумки.

**Психологический аспект**

В процессе освоения режима «Грибландия» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

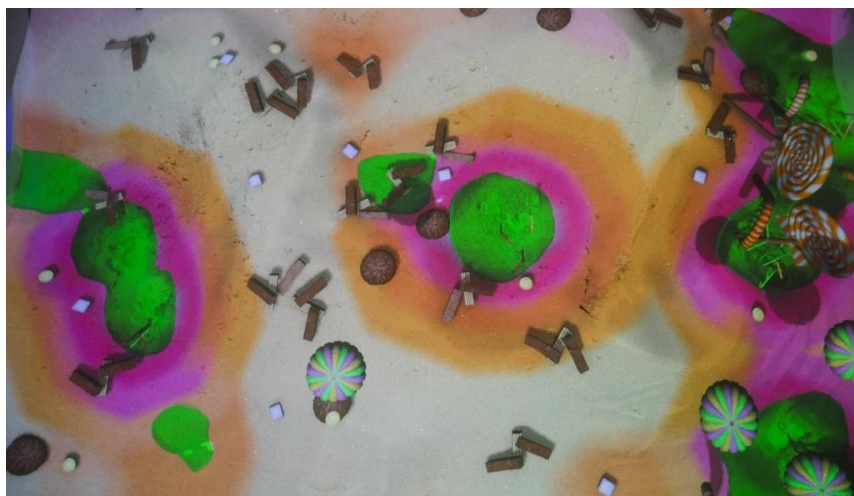
- о взаимодействии с чужими границами;
- о различных способах жизни, выживания;
- о силе энергии преобразования.

Приобретаются умения:

- наблюдения за собственным эмоциональным состоянием;
- вербализации игровых процессов и действий, чувств.

Проявляются и укрепляются навыки:

- коллективной и индивидуальной деятельности;
- экологического сознания;
- внутренней творческой активности;
- внешней созидательной деятельности;
- эстетического и эмоционального удовольствия от результата своего труда;
- вербализации игровых процессов и действий, чувств.

**Режим “Планета Карамелька”**

На песочное поле проецируется яркий фон необычной планеты с различными сладостями и озерами лимонада. В зависимости от рельефа поверхности, которую формирует участник (участники) процесса, могут возникнуть поля и горы карамелек, шоколадных вафель, леденцов и сладких палочек; озера, реки и моря из лимонада.

### **Педагогический аспект**

В процессе освоения режима «Планета Карамелька» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о взаимодействии с иными формами жизни;
- об уважительном отношении к чужому пространству;
- о роли хозяина и гостя;
- о сладостях и их видах, о пользе и вреде;
- результаты созидания и разрушения.

Приобретаются умения:

- наблюдения за окружающим пространством;
- вербализации наблюдаемых процессов;
- обсуждения полученной информации;
- дифференциации цветовых ощущений и представлений;
- объектного и композиционного восприятия пространства;
- взаимодействия с чужой территорией;
- крупной и мелкой моторной деятельности;
- индивидуальной и коллективной работы;
- анализа и вербализации результатов своего труда.

Формируются навыки:

- наблюдения и исследования за формирующимся в игре пространством;
- вербализации мыслей и чувств;
- творческого отражения личного опыта;
- ручной деятельности;
- достижения поставленной внутренней задачи, задумки.

**Психологический аспект**

В процессе освоения режима «Планета Карамелька» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

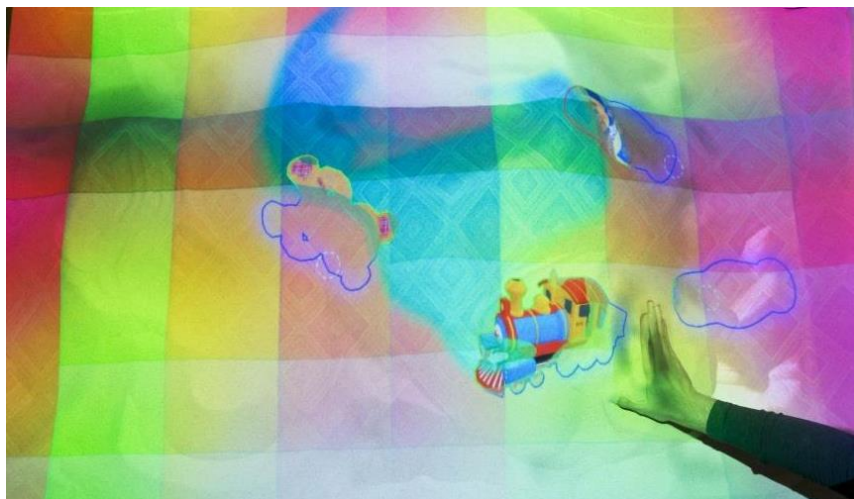
- о взаимодействии с чужими границами;
- о силе энергии преобразования.

Приобретаются умения:

- наблюдения за собственным эмоциональным состоянием;
- выявления причин появления недобрых мыслей;
- вербализации игровых процессов и действий, чувств.

Проявляются и укрепляются навыки:

- коллективной и индивидуальной деятельности;
- экологического сознания;
- внутренней творческой активности;
- внешней созидательной деятельности;
- эстетического и эмоционального удовольствия от результата своего труда;
- вербализации игровых процессов и действий, чувств.

**Режим «Раскраска «Игрушки»**



На песочное поле проецируются контуры фигур – детских игрушек. Необходимо выбрать одну из фигур для раскрашивания. Раскрасить фигуру можно при помощи манипуляций с песком в районе выбранного контура – подкапывая, подсыпая, выкапывая песок. Благодаря этим действиям фигура обретает «тело», окраску, орнаментную роспись, и если раскрашивание фигуры завершено, то она «оживает», начинает движение.

### **Педагогический аспект**

В процессе освоения режима «Раскраска» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- об объектах изображения, их форме, расцветке, орнаментах;
- о контуре и деталях;
- о фоне и окраске;
- о цветовой палитре;
- об изображении отдельных объектов и сюжете;
- о видах народных игрушек;
- об изготовлении игрушек (от художественного замысла до производства).

Приобретаются умения:

- вербализации происходящего в игре и своих действий;
- объектного и композиционного восприятия пространства;
- крупной и мелкой моторной деятельности;
- анализа и синтеза, классификации и сериации приобретенных знаний;
- частично-поисковой и эвристической деятельности;
- целенаправленной созидательной деятельности;
- индивидуальной и коллективной работы;
- анализа и вербализации результатов своего труда.

Формируются навыки:

- творческого отражения личного опыта;
- ручной деятельности;



- достижения поставленной внутренней задачи, задумки.

### **Психологический аспект**

В процессе освоения режима «Раскраска» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- о созидательном труде человека;
- о профессии художника – дизайнера;
- о продуктах народного творчества;
- о способности и потребности создавать прекрасное и полезное;
- об эстетическом и гармоничном восприятии и отражении окружающего мира.

Приобретаются умения:

- внутренней творческой активности;
- внешней созидательной деятельности;
- рекреации (проведение свободного времени).

Проявляются и укрепляются навыки:

- коллективной и индивидуальной творческой деятельности;
- ведение задуманного процесса к устраивающему человека результату;
- вербализации мыслей, планов, действий, чувств;
- эмоциональной удовлетворенности результатами деятельности.



объединяет педагогов для обмена опытом и помощи на начальном этапе:

- МЕТОДИЧЕСКИЕ ПОСОБИЯ
- ВЕБИНАРЫ
- МАСТЕР-КЛАССЫ
- СЕМИНАРЫ

Сертификаты по итогам мероприятий.

**Записаться на вебинары Сообщества iSandBOX можно на сайте <https://isandbox.ru/soobshestvo/>**

**Группа ВК: <https://vk.com/isandbox4you>**

## **Интерактивное оборудование для детей «Учись, играя!»**

- интерактивные песочницы iSandBOX
- интерактивный пол Floorium
- интерактивная панель-трансформер UTSFly
  - интерактивные столы UTSKids
  - интерактивный комплекс UTSMove
  - интерактивная тумба SmatBOX
- программное обеспечение для школ UTSSchool
- интерактивная энциклопедия School Assistants

**от российского разработчика и производителя  
ООО «Универсальные терминал системы»  
(г. Томск)**

**8-800-700-7831 (бесплатно по России)**

[clients@unitsys.ru](mailto:clients@unitsys.ru)

[www.unitsys.ru](http://www.unitsys.ru)

