



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, 2018

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, психологов, логопедов, дефектологов и др. педагогов, 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 36

Режим «Раскраска» 36

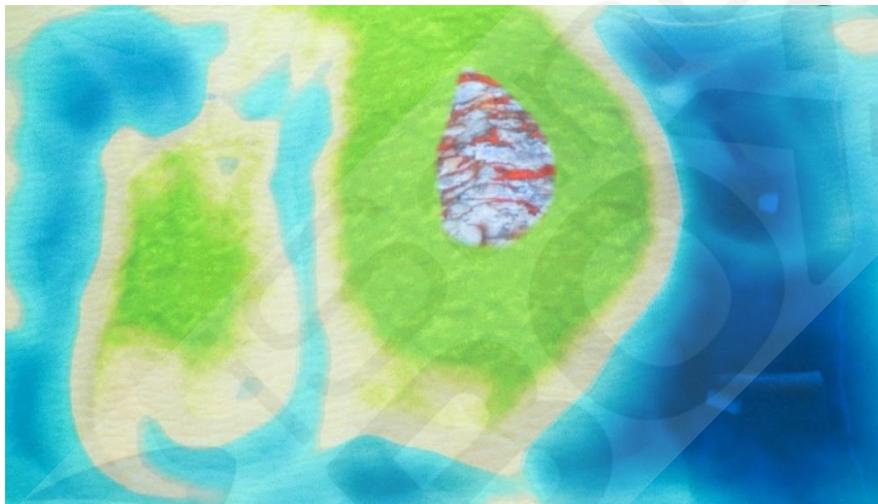
Режим «Динозавры» 38

Режим «Акула» 40

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.

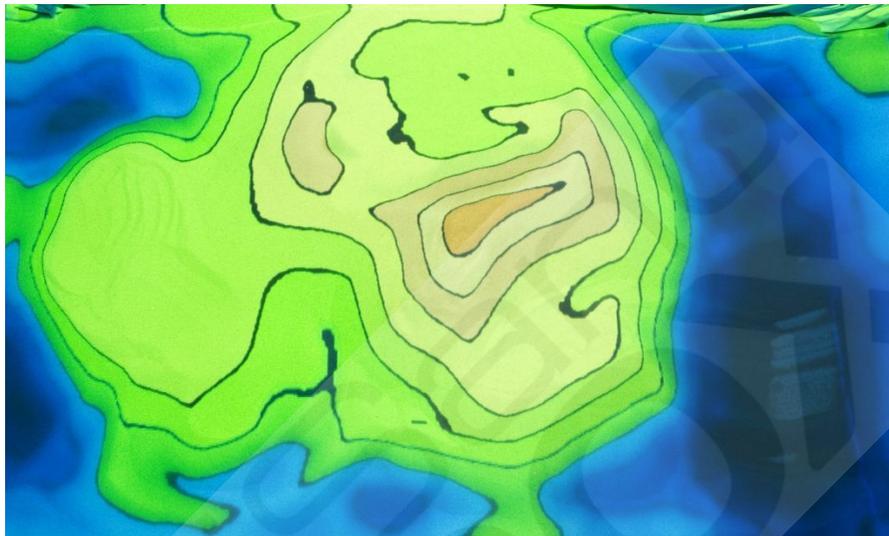
Приобретаются умения:

- 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

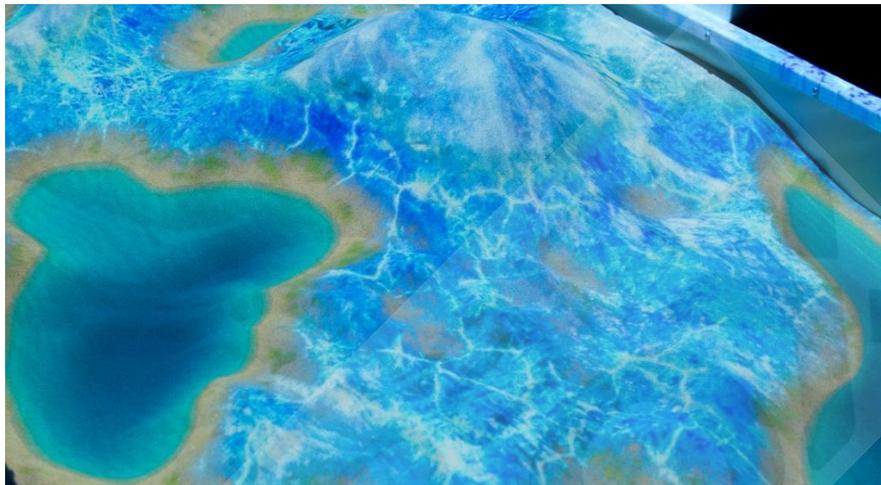
В процессе освоения режима «Топография» формируются представления, расширяются и укрепляются знания:

- 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.

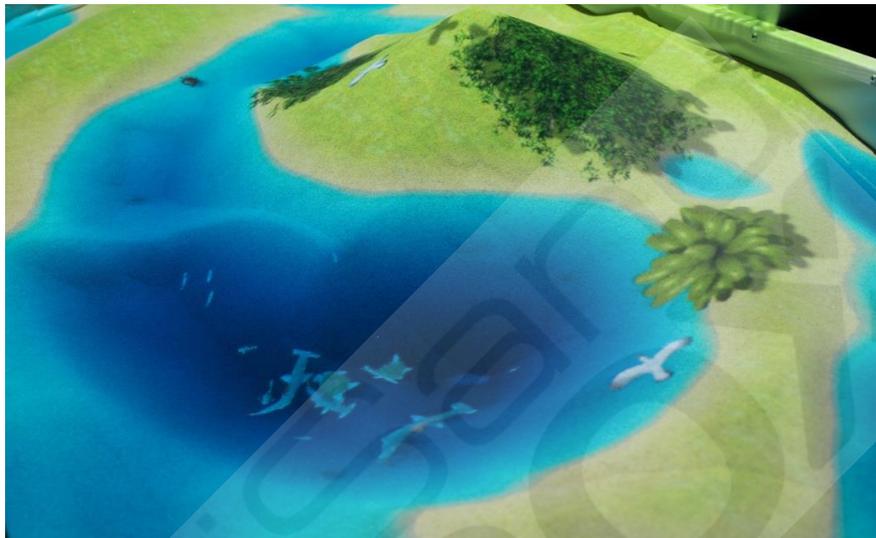
Приобретаются умения:

- 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.

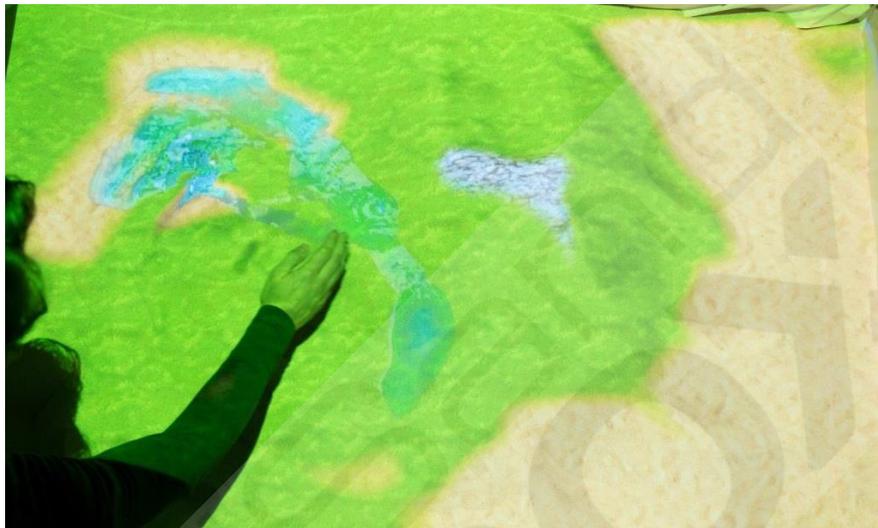
Приобретаются умения:

- 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.

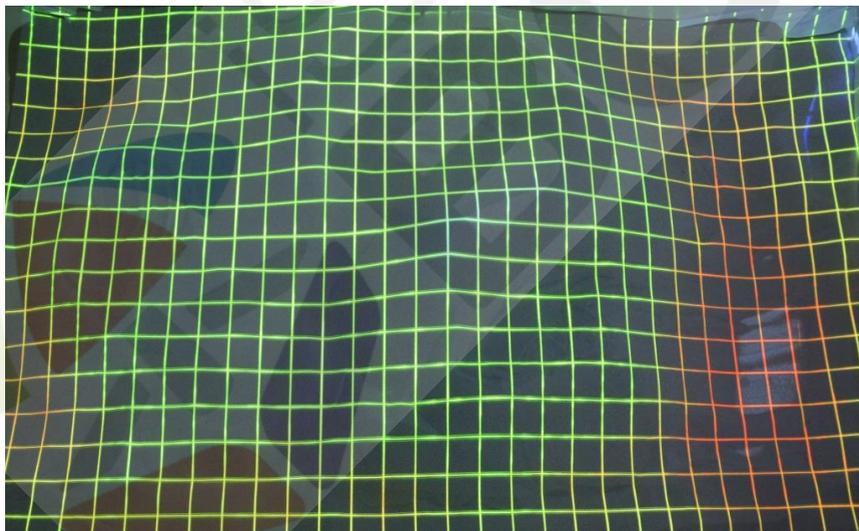
Приобретаются умения:

- 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:

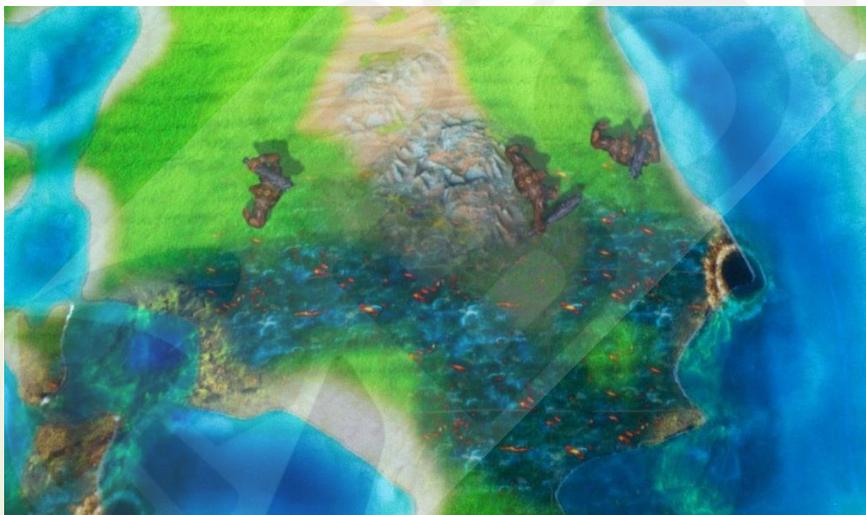
- установления межполушарных связей;
- переключения и концентрации внимания;

- 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, надвигающихся 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.

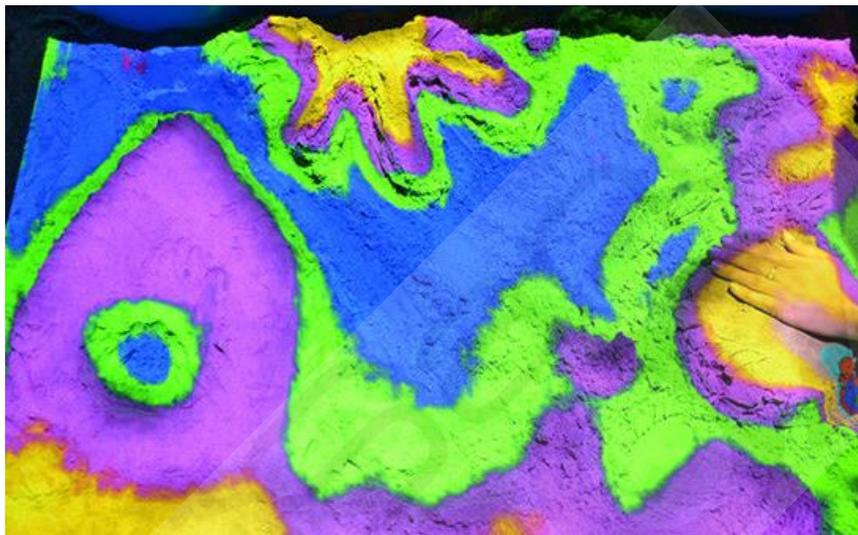
Приобретаются умения:

- 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 мисси 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.

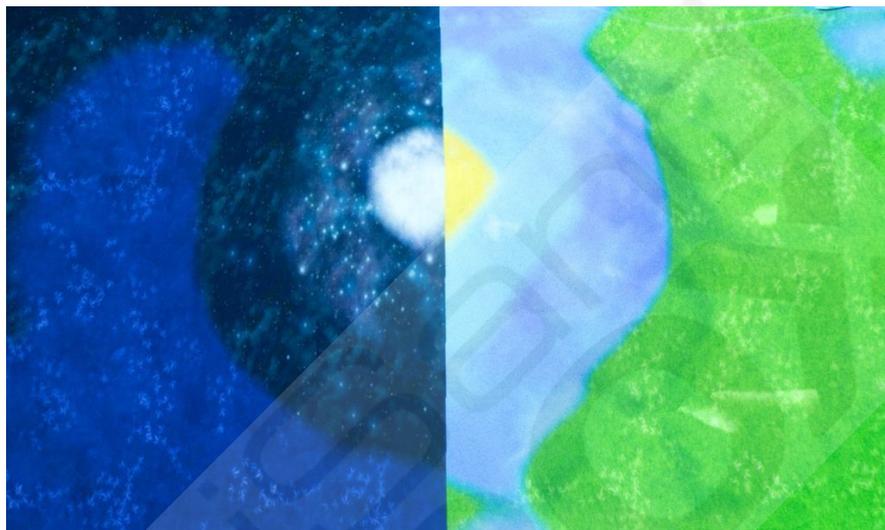
Приобретаются умения:

- 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

Режим «Раскраска»



На песочное поле проецируются контуры фигур – детских игрушек. Необходимо выбрать одну из фигур для «раскраски». Раскраска производится различными действиями с песком в районе выбранного контура – подкопа, подсыпания, выкапывания и прочих. Благодаря этим действиям фигура обретает «тело», окраску, орнаментную роспись, и если раскраска фигуры завершена, 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 объектах 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.

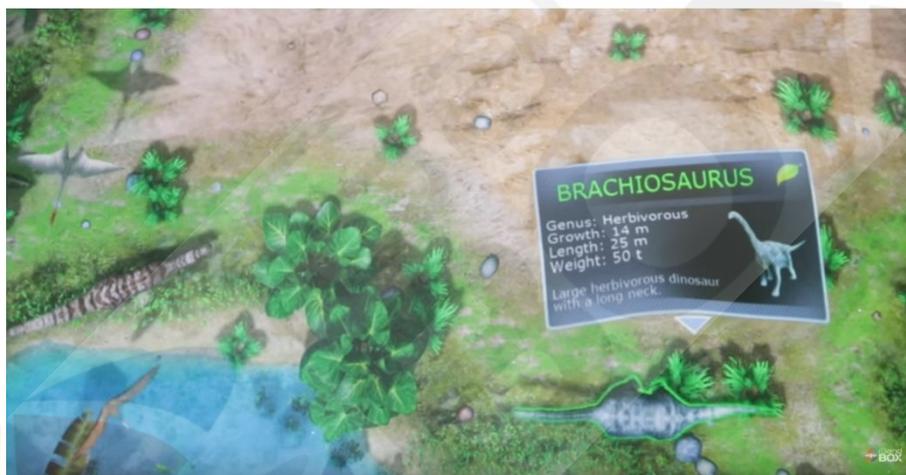
Приобретаются умения:

- 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.

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 же 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.
- травоядные и хищники.
- строение тел животных, приспособление к выживанию.
- среда обитания и виды питания.
- пищевая цепочка обитателей юрского периода.
- версии природных катастроф.
- 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.
 - 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 вносимые изменения в эко систему 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 посредством

определенных движений (плавных: из стороны в сторону, резких: сверху вниз). Картина 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 предосторожностях 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.



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 www.isandbox.ru

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

Интерактивное оборудование для детей «Учись, играя!»

- интерактивные песочницы iSandBOX
- интерактивный пол iSandBOX Floor
- интерактивная панель-трансформер UTS Fly
 - интерактивные столы UTS Kids
 - интерактивный комплекс UTS Move
 - интерактивная тумба UTS SmatBOX
- программное обеспечение для школ UTS School
- 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

www.unitsys.ru

