

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
города Нижневартовска детский сад №29 «Ёлочка»

**Дополнительная образовательная программа
«Песочная терапия»**

для детей дошкольного возраста от 3 до 6 лет
средствами интерактивной песочницы iSand BOX Small

Содержание

Паспорт программы.....	3
Пояснительная записка.....	5
Цели и задачи программы.....	8
Принципы и подходы к разработке программы.....	8
Характеристика особенностей развития детей:	
3 – 4 года.....	9
4 лет.....	5
5 лет.....	6
Планируемые результаты освоения программы.....	12
Календарно – тематический план:	
3 – 4 года.....	13
4 лет.....	5
5 лет.....	6
Перспективно – тематический план:	
3 – 4 года.....	19
4 – 5 лет.....	23
5 – 6 лет	27
Условия реализации программы.....	35
Форма подведения итогов.....	36
Педагогические технологии.....	36
Алгоритм НОД.....	37
Список литературы	39
Приложение:	
Рекомендации педагогам при работе с интерактивной песочницей iSandBOX.....	40
Обучающие игры в интерактивной песочнице iSandBOX.....	41
Игры и упражнения в интерактивной песочнице iSandBOX.....	43
Игры на развитие коммуникативной сферы.....	48
Описание режимов в интерактивной песочнице iSandBOX.....	63

Паспорт программы

	Полное название программы	Программа дополнительного образования для детей дошкольного возраста от 3 до 6 лет «Песочная терапия», социально-педагогической направленности средствами интерактивной песочницы iSandBOX Small.
1.	Наименование образовательной организации	МАДОУ г. Нижневартовска ДС №29 «Ёлочка», улица Спортивная 4, корпус 2
2.	Заказчик программы	Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение города Нижневартовска детский сад №29 «Ёлочка»
3.	Руководитель образовательного учреждения	Корнеевко Татьяна Михайловна, заведующий МАДОУ г. Нижневартовска ДС №29 «Ёлочка»
4.	Составитель – разработчик программы	Коновалова Елена Андреевна, воспитатель
5.	Цель программы	Развитие познавательной активности, психических процессов (восприятия, мышления, памяти, внимания, речи), навыков самоконтроля и саморегуляции, творческого мышления, воображения и фантазии в процессе организации игровой, познавательно-исследовательской деятельности посредством интерактивной песочницы iSandBOX Small.
6.	Задачи программы	<p><i>Образовательные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - обучать техническим приемам и способам изображения с использованием песка. - формировать сенсорные способности, ориентировку в пространстве, аналитическое восприятие изображаемого предмета. - продолжать знакомить детей с особенностями песка, его свойствами (сыпучесть, рыхлость); <p><i>Развивающие:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - развивать познавательную активность детей, память, внимание,

		<p>мышление, творческое воображение, креативность;</p> <ul style="list-style-type: none"> - развивать навыки саморелаксации, саморегуляции эмоциональных состояний; - развивать умение совместно работать со сверстниками в группах разной комплектации, планировать деятельность. - развивать интерес к нестандартным играм с песком; <p><i>Воспитательные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - формировать коммуникативные навыки детей, способствующие успешной адаптации в коллективе; - воспитывать аккуратность, самостоятельность.
7.	Направленность программы	<p>Создание условий для дополнительного образования детей дошкольного возраста по развитию познавательной активности, психических процессов (восприятия, мышления, памяти, внимания, речи), навыков самоконтроля и саморегуляции, творческого мышления, воображения и фантазии в процессе организации игровой, познавательно-исследовательской деятельности на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками.</p>
8.	Ожидаемые результаты освоения программы	<p><i>Предметные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - дети хорошо владеют техническими приемами песочницы (регулируют высоту и глубину песка), ориентируются в пространстве; - знают правила поведения игр в песочнице. <p><i>Познавательные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - умеют логически мыслить, анализировать и сравнивать; - умеют выбирать наиболее эффективные способы решения творческих задач; - достигают определенного уровня развития внимания, памяти, мышления, пространственного воображения, мелкой моторики рук и глазомера. <p><i>Регулятивные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - умеют формулировать для себя цели и задачи в творческой деятельности; - соотносить свои практические действия с планируемыми результатами, корректировать свои действия в соответствии с ситуацией; - умеют действовать в соответствии с правилами выполнения работы, применять образец, выполнять инструкции. <p><i>Коммуникативные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - определяют характер своей работы, планируют свою деятельность, прослушав задание; - пользуются речью как средством общения со сверстниками; - имеют устойчивый интерес к нестандартной деятельности.

		<p><i>Личностные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - уверены в себе, спокойны и доброжелательны в общении; - проявляют осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку; - владеют расширенным словарным запасом (глаголы, существительные, прилагательные и т.д.), используют обобщающие понятия (сыпучий песок, цветной песок, волшебный песок); - способны ясно выразить мысль, вступить в диалогическое общение; - владеют своим психоэмоциональным состоянием, развиты навыки саморелаксации и саморегуляции эмоционального состояния; - получают удовольствие от совместной деятельности со взрослыми и детьми.
9.	Сроки реализации программы	Программа рассчитана на 1 учебный год обучения
10.	Режим занятий	2 раза в неделю - 30 минут.
11.	Возраст участников программы	Программа разработана для детей дошкольного возраста от 3 до 6 лет
12.	Нормативно – правовая база	<ul style="list-style-type: none"> - Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ; - Конституция РФ, ст. 43, 72; - Конвенция о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989) (вступила в силу для СССР 15.09.1990); - Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» - Устав Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение г. Нижневартовска детский сад №29 «Ёлочка» - Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р). - Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Пояснительная записка

Программа дополнительного образования детей дошкольного возраста «Песочная терапия» социально-педагогической направленности средствами интерактивной песочницы iSandBOX Small, МАДОУ г. Нижневартовска ДС №29 «Ёлочка» разработана в соответствии со следующими документами:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ;

- Конституция РФ, ст. 43, 72;

- Конвенция о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989) (вступила в силу для СССР 15.09.1990);

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарноэпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»

- Устав Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение г. Нижневартовска детский сад №29 «Ёлочка».

- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).

- Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Актуальность предлагаемой программы: базируется на материалах научных исследований отечественных и зарубежных педагогов и психологов. Игры с песком, как процесс развития самопознания ребенка известен с давних времен. Принцип терапии песком был предложен психотерапевтом Карлом Густавом Юнгом. Игра с песком как методика консультирования была впервые использована в работе в 1929 году английским педиатром Маргарет Ловенфельд. Песочная терапия как метод психотерапии была разработана швейцарским детским психотерапевтом Дорой Кальфф. В своей работе мы используем не просто песочницу, это синтез современных компьютерных технологий и традиционных технологий песочной терапии. Современный ребенок - это житель 21 века, на которого оказывают влияние все признаки настоящего времени. Многолетние исследования, позволяют наметить штрихи современного дошкольного детства, которые нельзя не учитывать, организуя образовательный процесс. Жизнь ребенка очень сильно изменилась и тесно связана с возможностями родителей. Он быстрее, чем взрослый, успевает освоить информационно-компьютерные устройства. Он многим интересуется и о многом рассуждает. В то же время ребенок по – прежнему ориентирован на самоценные, детские виды деятельности. В детской деятельности современного ребенка можно увидеть стремление к интеграции. Игры с песком - одна из форм естественной деятельности ребенка. Игры с песком позитивно влияют на эмоциональное состояние человека, способны стабилизировать его эмоциональное самочувствие. Свойства песка несут в себе некую загадочность и таинственность и способны завораживать человека. Песок как бы «заземляет» негативную энергию. Манипуляции с песком, как с мокрым, так и с сухим - успокаивают импульсивных, чересчур активных детей и раскрепощают зажатых, скованных и тревожных малышей.

Также игры с песком очень полезны для развития мелкой моторики, тактильных ощущений и координации движений. Все это напрямую связано с развитием речи, мышления, внимания, наблюдательности, воображения, памяти. Игры с песком положительно влияют на развитие воображения и творческих способностей детей. На песочном полигоне можно дать волю своей буйной фантазии. Сколько всего можно вылепить из влажного песка: фигурные куличики, домики, гаражи, дворцы, города, скульптуры. Сложность песочной конструкции возрастает с мастерством юного архитектора. Песочница является маленькой моделью окружающего мира, местом, где во внешнем мире могут разыграться внутренние баталии и конфликты маленького человека. А выразив их вовне и посмотрев на свой внутренний мир со стороны, ребенок, играючи, находит решения для вполне реальных жизненных задач. Происходит это за счет того, что на каждом занятии ребёнок неоднократно создает свой мир из песка – разрушает его – создает новый – и снова и снова... благодаря чему уходит страх ошибок, неуверенность в своих силах, сомнения – это дает ребенку осознание того, что все может пройти, закончиться, и на месте старого, ушедшего начнется новое, а значит и бояться этой большой и пока такой незнакомой жизни не стоит. Кроме того, сам материал – песок – обладает уникальным свойством заземлять негативные эмоции, которые, словно «уходя сквозь песок», тем самым гармонизируют состояние человека. Игра с песком — это естественная и доступная для каждого ребенка форма деятельности. Проигрывая взволновавшие его ситуации с помощью игрушечных фигурок, создавая картину собственного мира из песка, ребенок освобождается от напряжения. А самое главное — он приобретает бесценный опыт символического разрешения множества жизненных ситуаций. Именно первые совместные игры детей в песочнице могут наглядно показать родителям особенности поведения и развития их детей. Родители видят, что ребенок становится излишне агрессивным или робким в общении со сверстниками — это может стать поводом для размышлений о системе воспитания. В настоящее время различные педагогические системы придают большое значение эмоциональному развитию детей с использованием метода игровой песочной терапии. Разрабатываются специальные программы. Это «Песочная терапия в коррекции эмоционально-волевой и социальной сфер детей раннего и младшего дошкольного возраста» Н.Ф.Бережной, «Игры с песком и водой в работе по формированию пространственно-количественных представлений у дошкольников с задержкой психического развития» С.Ю.Кондратьева, «Игры на песке. Программа по песочной терапии для дошкольников» А.В.Валиева, «Чудеса на песке» Т.Д.Зинкевич-Евстигнеева, Т.М.Грабенко и другие. Данные программы имеют узкую направленность, то есть решают задачи узкого круга специалистов: психологической, коррекционной, логопедической направленности или просто обучение рисованию и творчеству в песке. Интерактивная песочница также используется в диагностических целях: для выявления тревожности, агрессивных проявлений, страхов у детей и для коррекции этих отклонений. Таким образом, проанализировав авторские разработки, различные материалы, а так же практический опыт работы с детьми, накопленный отечественными и зарубежными педагогами практиками, можно сделать вывод о возможности интеграции информационно – компьютерных технологий и технологий традиционной работы в песочнице в работе с дошкольниками для комплексного решения воспитательно – образовательных задач, развития воображения, творческого мышления и решения задач психокоррекции.

Программа «Песочная терапия» (для детей 3-6 лет) позволяет обеспечить гармонизацию психоэмоционального состояния ребенка в целом, а также положительно влияет на развитие мелкой моторики, сенсорики, речи, когнитивной сферы, психических процессов (развитие внимания, воображения, мышления, восприятия, интеллекта).

Новизна программы программы определяется тем, что в ней практически реализован подход к организации дополнительного образования детей с использованием интерактивной песочницы. Занятия с интерактивной песочницей дают большой образовательный эффект:

- существенно усиливается желание детей узнавать что-то новое, экспериментировать и работать самостоятельно.

- в песочнице развивается тактильная чувствительность как основа «ручного интеллекта».

- в играх с интерактивным песком более гармонично и интенсивно развиваются все познавательные функции (восприятие, внимание, память, мышление), а также речь и моторика.

- программа способствует развитию эмоциональной сферы детей, гуманных чувств, нравственных понятий; развитию познавательных процессов и ответственности за свои действия и т.д.

Цель и задачи программы

Цель программы: развитие познавательной активности, психических процессов (восприятия, мышления, памяти, внимания, речи), навыков самоконтроля и саморегуляции, творческого мышления, воображения и фантазии в процессе организации игровой, познавательно-исследовательской деятельности посредством интерактивной песочницы iSandBOX.

Задачи программы:

Образовательные:

- обучать техническим приемам и способам изображения с использованием песка.
- формировать сенсорные способности, ориентировку в пространстве, аналитическое восприятие изображаемого предмета.
- продолжать знакомить детей с особенностями песка, его свойствами (сыпучесть, рыхлость);

Развивающие:

- развивать познавательную активность детей, память, внимание, мышление, творческое воображение, креативность;
- развивать навыки саморелаксации, саморегуляции эмоциональных состояний;
- развивать умение совместно работать со сверстниками в группах разной комплектации, планировать деятельность.
- развивать интерес к нестандартным играм с песком;

Воспитательные:

- формировать коммуникативные навыки детей, способствующие успешной адаптации в коллективе;

- воспитывать аккуратность, самостоятельность.

Принципы и подходы к разработке программы

При разработке программы, учитывались основные принципы образования согласно ФГОС ДО:

1. Системность: систематическое проведение работы по программе в течение всего учебного года.

2. Комфортность: создание положительной и доброжелательной атмосферы, эмоциональной вовлеченности в процесс занятий, поддержка инициативы детей.

3. Индивидуальный подход – ключевым фактором образовательного процесса является ориентация на потребности каждого ребёнка с учётом его индивидуальных особенностей.

2. Научность – обоснованность и достоверность содержания об окружающем мире.

3. Доступность – содержание программы, перечень тем и формы работы проектируются в соответствии с возрастными, психологическими и интеллектуальными особенностями детей, с учётом уровня их развития, а также индивидуальных познавательных способностей.

4. Наглядность – чувственное познание нового материала с привлечением интерактивной песочницы способствует повышению концентрации внимания и пробуждает активный интерес детей, способствует эффективности образовательного процесса.

Характеристика особенностей развития детей

3 – 4 лет:

Ребёнок 3 – 4 лет больше стремится к самостоятельности, осознаёт собственную «отдельность» себя от матери. Малыш нуждается в общении со сверстниками, уважении и признании. Самый важный вид деятельности – это игра.

- Формируется «противоволя», поэтому ребёнок хочет всё делать по-своему.
- Появляется осознание себя, как отдельного от родителей человека, поэтому он часто отвергает любую их помощь.
- Малыш совершает поступки не под влиянием случайного желания, а исходя из более сложных и стабильных мотивов.
- Игра становится более коллективной, образно-ролевой.
- Словарный запас ребёнка пополняется, он активно осваивает речь,

Центральная нервная система ребенка ещё в процессе формирования, при этом проявляются следующие качества:

- Ребёнок способен анализировать и синтезировать информацию, которую он получает от окружающих.
- Происходит развитие речи, увеличивается её значение в процессе познания. Малыш всё чаще задаёт вопросы, расспрашивает, уточняет.

- Дети 3 – 4 лет не способны долго концентрироваться на изучаемом материале, поэтому в процессе следует использовать дидактические приёмы, чтобы удержать их внимание.

Младшие дошкольники очень эмоциональны, из-за чего они быстро устают. Дети ещё не способны управлять своими эмоциями, а поэтому после вспышки активности впадают в состояние замкнутости и отрешённости.

На рубеже 3 – 4 лет меняется социальная позиция ребёнка. Он нуждается в общении с одноклассниками, готов считаться с интересами части детского коллектива. Кроха может выстраивать отношения со сверстниками, учитывая общепринятые нормы и правила поведения. Однако в большинстве случаев дети просто находятся рядом и плохо идут на контакт. Дети в 3 – 4 года эмоциональные, отзывчивые, способны сопереживать, утешать, могут прийти на помощь. Они дружелюбные, открытые, не ощущают угрозы извне, чаще всего действуют ситуативно.

4-5 лет:

Психологическое развитие. В возрасте 4-5 лет многие психические процессы у ребенка становятся более произвольными и осознанными. Мышление среднего дошкольника переходит на новый уровень — появляется образное мышление. Познание происходит на основе практических действий. Дети могут сопоставлять предметы по форме, находить подобные, группировать по существенным признакам.

В 4-5 лет ребенок становится очень любознательным. У него появляется потребность в интеллектуальном общении. Он пытается осмыслить те явления, которые его окружают, задает много вопросов взрослым.

В среднем дошкольном возрасте увеличивается объем памяти. Дети могут запоминать около 7-8 названий предметов. Появляется произвольное запоминание, могут заучивать небольшие стишки наизусть. В процессе освоения речи и слушания художественных литературных произведений у детей развивается образная и словесная память.

У средних дошкольников улучшается внимание, оно становится более устойчивым. Дети способны сосредоточенно заниматься одним видом деятельности в течение 15-20 минут. Активно развивается воображение. Ребенок много фантазирует, придумывает вымышленных друзей, создает вокруг себя сказочный мир. Он мечтает о собственных сверхспособностях, большом признании его заслуг. Благодаря развитому воображению ребенок может понять то, что он сам не видел, но о чем ему подробно и понятно расскажут. Вследствие бурной фантазии у него могут появиться страхи.

Преобладающим видом деятельности остается игра. Изменяется ее содержание и усложняются формы проведения. Появляются ролевые игры. Содержание игры акцентируется на обыгрывании отношений между людьми. У детей могут возникать конфликты при распределении ролей.

В этом возрасте дети активно и с удовольствием осваивают различные виды творческой деятельности. Им очень нравится рисовать. У детей активно развивается мелкая моторика.

Активно развиваются речевые способности. Увеличивается словарный запас. Улучшается звукопроизношение. Дети способны четко выражать свои мысли. Они могут описать свои ощущения, рассказать, как выглядит предмет, пересказать небольшой рассказ. У детей развивается связная речь, формируется грамматическое чутье. Они учатся согласовывать слова, употреблять предлоги.

5-6 лет:

Освоение окружающего мира продолжает осуществляться посредством игры, меняются лишь ее форма и смысловая нагрузка. Роли в игре распределяются до ее начала, не редко это сопровождается конфликтами, так как появляется осознание иерархии ролей. На этом же этапе выстраивается соответствующее поведение игроков.

Важную ступень занимает речь детей в процессе игры, она отличается от реального общения — становится более эмоциональной, интонационно нагруженной в зависимости от взятой роли. Часто в основе игры лежат «взрослые дела» — дети желают походить на взрослых, занимающих в их жизни значимое положение.

Сенсорика и образное мышление.

В этот период восприятие цвета, представления о строении предметов, их величине/форме продолжают совершенствоваться. Накопленные знания систематизируются. Дети с легкостью должны называть основные цвета/оттенки/промежуточные оттенки.

Динамично развивается образное мышление:

Совершенствуется обобщение, открывая путь развитию словесно-логического мышления (в процессе группировки учитываются несколько факторов – цвет/форма, величина/цвет и т.д.)

Происходит становление знаний о цикловых изменениях (смена времен года, дня/ночи, процесс развития, увеличение/уменьшение).

Изобразительная и конструкторская деятельность:

5-6-летний возраст отличается периодом активного рисования — ребенок может создать около 2000 рисунков за год, при этом содержание будет самым разнообразным — воображаемые ситуации, впечатления, иллюстрации, желания. Изображенные объекты

имеют схематичные очертания, при этом может передаваться динамика движений. В рисунках появляется сюжет, человек наделяется некоторыми пропорциями, вырисовываются простейшие детали.

Речь и воображение:

Совершенствование речи затрагивает, в первую очередь, ее звуковую составляющую — улучшается воспроизведение звуков (шипящие/свистящие/сонорные).

Развивается:

Грамматический строй.

Связность речи.

Фонематический слух.

Интонационная выразительность.

Эмоциональная составляющая.

Чтение стихов становится наиболее выразительным — акцентируется внимание на смысловой составляющей текста, обогащается лексика посредством использования синонимов/антонимов. Отмечается активное словотворчество — дошкольникам легко составить пересказ или рассказ по картинке, при этом внимание уделяется и деталям.

Планируемые результаты освоения программы

Предметные:

- дети хорошо владеют техническими приемами песочницы (регулируют высоту и глубину песка), ориентируются в пространстве;
- знают правила поведения игр в песочнице.

Познавательные:

- умеют логически мыслить, анализировать и сравнивать;
- умеют выбирать наиболее эффективные способы решения творческих задач;
- достигают определенного уровня развития внимания, памяти, мышления, пространственного воображения, мелкой моторики рук и глазомера.

Регулятивные:

- умеют формулировать для себя цели и задачи в творческой деятельности;
- соотносить свои практические действия с планируемыми результатами, корректировать свои действия в соответствии с ситуацией;
- умеют действовать в соответствии с правилами выполнения работы, применять образец, выполнять инструкции.

Коммуникативные:

- определяют характер своей работы, планируют свою деятельность, прослушав задание;
- пользуются речью как средством общения со сверстниками;
- имеют устойчивый интерес к нестандартной деятельности.

Личностные:

- уверены в себе, спокойны и доброжелательны в общении;
- проявляют осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку;
- владеют расширенным словарным запасом (глаголы, существительные, прилагательные и т.д.), используют обобщающие понятия (сыпучий песок, цветной песок, волшебный песок);
- способны ясно выразить мысль, вступить в диалогическое общение;
- владеют своим психоэмоциональным состоянием, развиты навыки саморелаксации и саморегуляции эмоционального состояния;
- получают удовольствие от совместной деятельности со взрослыми и детьми.

Срок реализации программы дополнительного образования: учебный год, сентябрь - май
Занятия проводятся 2 раза в неделю - 30 минут.

Группа детей – 3-6 лет.

Состав группы: постоянный.

Количество детей в группе не должно превышать 6 человек.

Календарно – тематический план

(возраст 3-4 лет)

№	Месяц	Тема
1	Сентябрь	Правила песочной страны.
2		В гостях у песочной феи.
3		Осень.
4		Осень (закрепление).
5		Во саду ли в огороде.
6		Мы волшебники.
7		Следы на песке.
8		Звуки леса.
9	Октябрь	Овощи.
10		Песочный ветер.
11		Угадай что спрятано в песке.
12		У бабушки в деревне.
13		Птичий двор.
14		Выбери и поставь.
15		Построим домик для куклы.
16		Песочные узоры.
17	Ноябрь	Рисование на песке.
18		Зима.
19		Зима(закрепление).
20		Забавные ладошки
21		Брось камушек.

22		Золотоискатели.	
23		Праздник к нам приходит.	
24		Бусы для мамы.	
25	Декабрь	Зимние забавы.	
26		Необычное путешествие.	
27		Животные севера.	
28		Ледниковый период.	
29		Пурга.	
30		Зимний лес.	
31		Норки для зверей.	
32		Секретное задание для крота.	
33		Январь	Картины на песке.
34			Заборчики.
35	Солнечные зайчики.		
36	Папин праздник.		
37	Весна.		
38	Весна(закрепление).		
39	Мамин праздник.		
40	Украшения для мамы.		
41	Февраль	Праздничный торт.	
42		Праздник шаров.	
43		Цветочные заборчики.	
44		Цветной ковер.	
45		Игры с решетом.	
46		Свойства мокрого песка.	
47		Хорошее настроение.	
48		Спасем песочную страну.	
49	Март	Мокрые камешки.	
50		Удивительный узор.	
51		Карта с высоты.	
52		Сделаем монстриков добрыми.	
53		Реки.	
54		Озера.	
55		Игрушки.	
56		Рыбы.	
57	Апрель	Дикие животные	
58		Поможем зайке	
59		Я среди других.	
60		О вежливости.	
61		Мы дружные ребята.	
62		Прощай весна.	
63		Лето	

64		Лето (закрепление)
65	Май	Насекомые.
66		Страна красок
67		Цветы.
68		Зароем клад
69		Животные морей.
70		Животные теплых стран.
71		По морям по волнам.
72		Рыбалка.

(возраст 4 – 5 лет)

№	Месяц	Тема
1	Сентябрь	Правила песочной страны.
2		В гостях у песочной феи.
3		Осень.
4		Осень (закрепление).
5		Во саду ли в огороде.
6		Различные свойства волшебного песка.
7		Животные.
8		Животные (закрепление).
9	Октябрь	Кто где живет?
10		Кто где живет? (закрепление)
11		Животные Африки.
12		Животные Африки. (Закрепление)
13		Хищные животные.
14		Хищные животные. (закрепление)
15		Животные и времена года.
16		Зоопарк.
17	Ноябрь	Зоопарк закрепление.
18		Зима.
19		Зима (закрепление).
20		Следы животных.
21		Цифры и счет.
22		Цифры и счет (закрепление).
23		Праздник к нам приходит.
24		Снежная зима.
25	Декабрь	Снежная зима. (закрепление)
26		Снежное путешествие.
27		Зимние забавы.
28		12 месяцев.
29		Берегите природу.
30		Цвета.

31		Закрепление основных цветов.
32		Изучение составных цветов.
33	Январь	Сказочные дома.
34		Зимние забавы.
35		Олимпиада.
36		Папин праздник.
37		Весна.
38		Весна (закрепление).
39		Мамин праздник.
40		Радуга для друзей.
41	Февраль	Закрепление различных цветов.(релаксация)
42		Праздник шаров.
43		Времена суток
44		День.
45		Ночь.
46		Утро.
47		Вечер.
48		Спасем песочную страну.
49	Март	Город зеркал.
50		Удивительный узор.
51		Карта с высоты.
52		Сделаем монстриков добрыми.
53		Реки.
54		Озера.
55		Вулканы.
56		Что такое вулкан?
57	Апрель	Строительство вулканов.
58		Вулканы и животные живущие по соседству.
59		Закрепление понятий о вулкане и его строении
60		В стране сказок.
61		Айсик и его друзья.
62		Прощай весна.
63		Лето
64		Лето (закрепление)
65	Май	Насекомые.
66		Страна красок.
67		Цветы.
68		Страна гномиков.
69		Животные морей.
70		Трусливые черепашки.
71		По морям по волнам.
72		Рыбалка.

(возраст 5-6 лет)

№	Месяц	Тема
1	Сентябрь	Правила песочной страны.
2		В гостях у Айсика.
3		Жители песочной страны.
4		Осень (закрепление).
5		Во саду ли в огороде, (закрепление)
6		Различные свойства волшебного песка.(закрепление)
7		Сафари.
8		Сафари (закрепление)
9	Октябрь	Птицы.
10		Хищные птицы.
11		Драконы против циклопов.
12		Построим город.
13		Волшебники.
14		Ассоциации
15		Компьютерная игра.
16		Зима (закрепление).
17	Ноябрь	Ледниковый период.
18		Животные Арктики.
19		Запомни слова.
20		Вместе весело играть.
21		Придумаем сказку.
22		Страна Мультляндия.
23		Ассоциативная мозаика.
24		Веселые цифры.
25	Декабрь	Цифры-волшебницы.
26		Загадочный мир цифр.
27		Метод Цицерона.
28		Мнимое путешествие
29		Фантазия ощущений.
30		Живые слова.
31		Поможем Речевечку.
32		Моя семья.
33	Январь	Игра соревнование.
34		Сказки о временах года, запахах, звуках.
35		Сказка с новым концом
36		Сказка о песочной стран
37		Весна (закрепление).
38		Сказочный город.

39		Мечта.
40		Имитация.
41	Февраль	Познавательная география.
42		Магнит.
43		Тайна третьей планеты.
44		Космос
45		Звезды.
46		Солнечная система.
47		Вулканы.(закрепление)
48		Нарисуем на песке.
49		Март
50	Волшебные кляксы	
51	Все профессии важны.(мы строители).	
52	Аквариум и его обитатели.	
53	Матушка природа.	
54	Песочная лаборатория.	
55	Доброе превращение и чудесное спасение.	
56	Берег больших черепах.	
57	Апрель	Вслед за радугой.
58		Путешествие.
59		Научная экспедиция.
60		Научная экспедиция 2
61		Спонтанная игра.
62		Прогулка в царство Матушка природа.
63		Необыкновенное путешествие.
64		Затерянный город
65	Май	Проделки песчаной бури.
66		Узнай фигуры.
67		В гостях у мышки.
68		В гостях у белки.
69		В гостях у птички.
70		В гостях у львенка.
71		Сокровище пиратов.
72		Внимательный сыщик.

Перспективно – тематический план

(возраст 3- 4 года)

№ п/п	Тема	Цель, содержание
1	Правила	-Инструктаж по ТБ, (правила волшебной страны).

	песочной страны.	-Режим «Ландшафт».
2	В гостях у песочной феи.	-Применение игр: змейка, песочный дождь, зайчики. -Развитие интереса к играм с песком. -Режим «Долина бабочек».
3	Осень.	-Закрепление знаний о характерных признаках осени, -развитие творческих способностей, -режим «времена года».
4	Осень (закрепление).	-Закрепление знаний об осенних месяцах; -Формирование умений проговаривать свои ощущения; -Режим «Время года Осень».
5	Во саду ли в огороде.	Закрепление знаний об овощах. - развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; -Режим «осень».
6	Мы волшебники.	Обогащение тактильного опыта детей. -Режим «Художник».
7	Следы на песке.	- развитие воображения и творческой активности; -Режим «Ледниковый период».
8	Звуки леса.	-Развитие зрительно-пространственной ориентации; -Режим «Ландшафт».
9	Овощи.	-Закрепление знаний об овощах и фруктах. -режим «Ландшафт».
10	Песочный ветер.	-Развитие эмоциональной отзывчивости; -Развитие воображения и творческой активности; -Режим «Ландшафт».
11	Угадай что спрятано в песке.	-Закрепление знаний о домашних животных и их детенышах. -Режим «Ландшафт».
12	У бабушки в деревне.	-Закрепление знаний о домашних и диких животных; Режим «Ландшафт».
13	Птичий двор.	-Закрепление знаний о домашних птицах. -Режим «Ландшафт».
14	Выбери и поставь.	- формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками; -Режим «Сетка».
15	Построим домик для куклы.	-развитие мелкой моторики; -снятие эмоционального и физического напряжения; -Режим «Художник».
16	Песочные узоры.	- развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; -развитие умения рисовать на песке пальчиками;

		-Режим «Художник».
17	Рисование на песке.	-Развитие умения рисовать на песке палочками. -Режим «Художник».
18	Зима.	-Закрепление знаний о характерных признаках зимы; Режим «Ледниковый период».
19	Зима(закрепление).	-Закрепление знаний о зимних месяцах -Режим «Времена года»
20	Забавные ладошки	-Усвоение знаний о свойствах снега и льда; -Режим « Ледниковый период».
21	Брось камушек.	-Развитие крупной и мелкой моторики; -Режим «Циклопы и драконы».
22	Золотоискатели.	-Развитие самостоятельности, целенаправленности собственных действий. -Режим «Сетка»
23	Праздник к нам приходит.	-Закрепление знаний о зимнем празднике Новый год ; -Режим «Ледниковый период».
24	Бусы для мамы.	-Развитие эмоциональной отзывчивости. -Режим «Художник».
25	Зимние забавы.	-Закрепление знаний и зимних видах спорта; -Режим «Времена года».
26	Необычное путешествие.	-формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками; -Режим «Времена года».
27	Животные севера.	-Закрепление знаний о животных Севера. -Режим «Ледниковый период».
28	Ледниковый период.	-Продолжение закрепления знаний о животных Севера. -Режим «Ледниковый период»
29	Пурга.	-Развитие тактильной чувствительности рук; -Режим «Времена года».
30	Зимний лес.	-Развитие знаний о жителях зимнего леса. -Режим «Времена года».
31	Норки для зверей.	-Развитие мелкой моторики, -Развитие умения решать проблемные ситуации; -Режим «Ландшафт».
32	Секретное задание для крота.	-развитие психических процессов (восприятие, воображение); -снятие эмоционального и физического напряжение -Режим « Ландшафт».
33	Картины на песке.	-развитие тактильных ощущений; -Развитие умения рисовать на песке двумя руками одновременно; -Режим «Художник»
34	Заборчики.	-Развитие чувства эмпатии, путем тактильных взаимодействий. -Режим «Ландшафт».
35	Солнечные	-Формирование умения отражать в речи свои ощущения,

	зайчики.	настроение. -Режим « Долина бабочек».
36	Папин праздник.	-Развитие знаний о празднике 23 февраля. -Режим « Защита базы».
37	Весна.	-Закрепление знаний о времени года весна. -Режим «Весна».
38	Весна(закрепление).	-Закрепление знаний о весенних месяцах. -Режим «Весна».
39	Мамин праздник.	- развитие воображения и творческой активности; -развитие знаний о весеннем празднике 8 марта. -Режим «Весна».
40	Украшения для мамы.	-Развитие творческого воображения; -Режим «Краски».
41	Праздничный торт.	-Развитие тактильной чувствительности рук. -Режим « Художник».
42	Праздник шаров.	-Обогащение сенсорного опыта. -Режим «Шары».
43	Цветочные заборчики.	-Развитие сенсомоторики. -Режим «Маленькие шары».
44	Цветной ковер.	-Закрепление основных цветов цветового спектра. -Режим «Художник».
45	Игры с решетом.	своей семье и к сообществу детей и взрослых в группе;
46	Свойства мокрого песка.	- формирование позитивных установок к различным видам труда и творчества; -Без режима.
47	Хорошее настроение.	-развитие общения и взаимодействия ребенка со взрослым и сверстниками; -Режим «Шары».
48	Спасем песочную страну.	- становление самостоятельности, - развитие социального и эмоционального интеллекта. -режим « циклопы и драконы»
49	Мокрые камешки.	-развитие эмоционального интеллекта, эмоциональной отзывчивости; -Режим «Вода».
50	Удивительный узор.	формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками; -Режим « Топография».
51	Карта высоты.	с -Развитие знаний о нашей планете земля. Режим «Топография».
52	Сделаем монстриков	-Развитие эмоциональной отзывчивости. -Режим « Циклопы и драконы».

	добрыми.	
53	Реки.	-Развитие знаний о реке Томь. -Режим «Ландшафт»
54	Озера.	-Развитие знаний (озера). Режим «Ландшафт»
55	Игрушки.	-Формирование познавательных действий. -Режим «Художник».
56	Рыбы.	-Закрепление знаний о многообразии рыб. Места жительства рыб. -режим «Океан».
57	Дикие животные	-Закрепление знаний о диких животных; -Развитие умения инсценировать сказку на песке. -Режим «Ландшафт».
58	Поможем зайке	-развитие тактильных ощущений; -Развитие чувства эмпатии, путем тактильных взаимодействий. -Режим «Долина бабочек».
59	Я среди других.	-Формирование умения отражать в речи свои ощущения, настроение. -Режим «Сетка».
60	О вежливости.	-Развитие связной речи; -Режим «Художник».
61	Мы дружные ребята.	- усвоение норм и ценностей, принятых в обществе ; -Режим «Сетка».
62	Прощай весна.	-Закрепление месяцев весны. -Режим «Весна».
63	Лето	-Закреплять знания о признаках время года лето. -режим «Лето».
64	Лето (закрепление)	-Закрепление летних месяцев. -Режим «Лето»
65	Насекомые.	-Закрепление знаний о многообразии насекомых. Режим «Ландшафт»
66	Страна красок	-снятие эмоционального и физического напряжения; -Режим «художник».
67	Цветы.	-Закреплять знания о многообразии цветов. Режим «Художник».
68	Зароем клад	- развитие социального и эмоционального интеллекта, -Режим «Сетка».
69	Животные морей.	-Закрепление знаний о животных морского мира. -Режим «Океан»
70	Животные теплых стран.	-развитие психических процессов (восприятие, воображение); -Режим «Сафари».
71	По морям по волнам.	- формирование позитивных установок к различным видам труда и творчества;

		-Режим «Океан».
72	Рыбалка.	-Игра «Рыбалка». -Режим «Океан».

(возраст 4 – 5 лет)

№	Тема	Цель, содержание
1	Правила песочной страны.	-Знакомство с песочницей и способами игры с песком. - Дать детям понятие о свойства песка. -Инструктаж по ТБ, (правила волшебной страны). -Режим «Ландшафт».
2	В гостях у песочной феи.	-Применение игр: змейка, песочный дождь, зайчики. -Развитие интереса к играм с песком. -Режим «Долина бабочек».
3	Осень.	-Закрепление знаний о характерных признаках осени, -развитие творческих способностей, -режим «времена года».
4	Осень (закрепление).	-Закрепление знаний о месяцах осени, -развитие творческих способностей, -режим «времена года».
5	Во саду ли в огороде.	Закрепление знаний об овощах. - развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации. -Режим «Ландшафт».
6	Различные свойства волшебного песка.	Закрепление знаний о свойствах песка, мини-опыты. -Режим «Ландшафт».
7	Животные.	-Закрепление знаний о диких и домашних животных. -режим «Ландшафт».
8	Животные (закрепление).	-Закрепление знаний о диких и домашних животных (игра на развитие мышления, памяти) -Режим «Ландшафт».
9	Кто где живет?	-Проведение викторины на тему «Кто где живет»? -Режим «Ландшафт», «Сафари», «Океан».
10	Кто где живет? (закрепление)	-Проведение занятия- путешествие. -Решение логических задач. -Режим «Ландшафт».
11	Животные Африки.	-Формирование первичных представлений о животных жарких стран. -Режим «Сафари».

12	Животные Африки. (Закрепление)	-Закрепление знаний о животных жарких стран. -Режим «Сафари».
13	Хищные животные.	-Формирование первичных представлений о хищных животных. -Режим «Сафари».
14	Хищные животные. (закрепление)	-Закрепление знаний о хищных животных. -Режим «Сафари».
15	Животные и времена года.	-Формирование первичных представлений о животных в разные времена года. -Режим «Ландшафт».
16	Зоопарк.	-Формирование первичных представлений о животных живущих в зоопарке. -Режим «Ландшафт».
17	Зоопарк закрепление.	-Закрепление знаний о животных живущих в зоопарке. -Режим «Ландшафт».
18	Зима.	-Закрепление знаний о характерных признаках зимы, -развитие творческих способностей, -режим «времена года».
19	Зима (закрепление).	-Закрепление знаний о зимних месяцах, -развитие творческих способностей, -режим «времена года».
20	Следы животных.	-развитие тактильных ощущений; -Режим «Художник».
21	Цифры и счет.	-Формирование первичных представлений о порядковом счете до 10. -Режим «Фигуры и цифры».
22	Цифры и счет (закрепление).	-Закрепление знаний о порядковом счете до 10. -Режим «Фигуры и цифры».
23	Праздник к нам приходит.	-закрепление знаний о зимнем празднике Новый год. -Режим «Зима».
24	Снежная зима.	-Формирование первичных представлений о зимних явлениях природы(Пурга, метель, мороз, заморозки, снегопад). -Обогащение активного словаря. Режим «Зима».
25	Снежная зима. (закрепление)	-Закрепление знаний о зимних явлениях природы (Пурга, метель, мороз, заморозки, снегопад). -Обогащение активного словаря. Режим «Зима».
26	Снежное путешествие.	-решение проблемной ситуации, становление целенаправленности . -Режим «Ледниковый период».
27	Зимние забавы.	-Проведение командной игры на сплочение коллектива. -Режим «Зима».

28	12 месяцев.	- развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи; -Обыгрывание сказки 12 месяцев. -Режим «Времена года».
29	Берегите природу.	- развитие предпосылок ценностно-смыслового восприятия мира природы; -Режим «Времена года».
30	Цвета.	-Обогащение сенсорного опыта. -Режим «Художник».
31	Закрепление основных цветов.	-Закрепление основных цветов цветового спектра. -Режим «Художник»
32	Изучение составных цветов.	-Формирование первичных представлений о составных цветовых гаммах. -Режим «Художник».
33	Сказочные дома.	-Развитие творческого мышления. -Режим «Долина бабочек».
34	Зимние забавы.	-Формирование первичных представлений о зимних видах спорта. -Режим «Зима».
35	Олимпиада.	-Формирование первичных представлений об спортивных олимпиадах. -Режим «Времена года».
36	Папин праздник.	-Закрепление знаний о празднике 23 февраля. -Режим «Защита базы».
37	Весна.	-Закрепление знаний о характерных признаках весны, -развитие творческих способностей, -режим «времена года».
38	Весна (закрепление).	-Закрепление знаний о весенних месяцах, -развитие творческих способностей, -режим «времена года».
39	Мамин праздник.	-Формирование первичных представлений о весеннем празднике 8 марта. -Режим «Весна».
40	Радуга для друзей.	-Развитие воображение и творческой активности; -Режим «Художник».
41	Закрепление различных цветов. (релаксация)	--Развитие чувства эмпатии, путем тактильных взаимодействий -Режим «Художник».
42	Праздник шаров.	-Развитие сенсорного опыта. -Режим «Шары».
43	Времена суток	-Формирование первичных представлений о времени суток. -Режим «День , ночь».

44	День.	-Формирование первичных представлений о времени суток день (последовательность событий) -Режим « День».
45	Ночь.	Формирование первичных представлений о времени суток ночь. -Режим «Ночь».
46	Утро.	-Проигрывание игры «Мой день». -Режим «День».
47	Вечер.	-Проведение коммуникативной игры « Мой вечер». -Режим «Вечер».
48	Спасем песочную страну.	- развитие социального и эмоционального интеллекта, эмоциональной отзывчивости; -Режим «Циклопы и драконы».
49	Город зеркал.	-Развитие социально-коммуникативной сферы». -Режим «Сетка».
50	Удивительный узор.	-Развитие мелкой моторики; -Режим «Художник».
51	Карта с высоты.	-Формирование первичных представлений как выглядит наша планета Земля на карте высот. -Режим «Топография».
52	Сделаем монстриков добрыми.	-Развитие эмоциональной сферы. -Режим «Долина бабочек»
53	Реки.	- Формирование первичных представлений о разнообразии рек. -Режим «Вода»
54	Озера.	-Формирование первичных представлений о многообразии озер. -Режим «Ландшафт»
55	Вулканы.	Формирование первичных представлений о вулканах. -Режим «Вулкан».
56	Что такое вулкан?	-Закрепление знаний о вулканах. -Режим «Вулкан».
57	Строительство вулканов.	-Организация самостоятельной деятельности детей. -Режим «Вулкан».
58	Вулканы и животные живущие по соседству.	-Формирование первичных представлений о вулканах и животных живущих по соседству. -Режим «Вулкан»
59	Закрепление понятий о вулкане и его строении	-Закрепление знаний о вулканах. -Режим «Вулкан».
60	В стране сказок.	-Формирование умения отражать в речи свои ощущения, настроение.

		-Режим «Долина бабочек».
61	Айзик и его друзья.	-Обогащение активного словаря. -Режим «Ландшафт»
62	Прощай весна.	- развитие предпосылок ценностно-смыслового восприятия мира природы; -Режим «Весна».
63	Лето	-Закрепление знаний о характерных признаках лета, -развитие творческих способностей, -режим «времена года».
64	Лето (закрепление)	Закрепление знаний о летних месяцах, -развитие творческих способностей, -режим «времена года».
65	Насекомые.	-Формирование первичных представлений о разнообразии насекомых. -Режим «Лето»
66	Страна красок.	-Развитие творческих умений. -Режим «Художник».
67	Цветы.	-Формирование первичных представлений о цветах. -Режим «Лето».
68	Страна гномиков.	-Развитие воображения. -Режим «Долина бабочек»
69	Животные морей.	-Формирование первичных представлений о жителях морей. -Режим «Океан».
70	Трусливые черепашки.	-Разыгрывание сказки о морских черепашках. -Режим «Океан».
71	По морям по волнам.	-Формирование первичных представлений о многообразии морей на планете Земля. -Режим «Океан».
72	Рыбалка.	-Формирование первичных представлений о морской рыбе. -Режим «Океан».

(возраст 5 – 6 лет)

№	Тема	Цель, содержание
1	Правила песочной страны.	- Знакомство со свойствами песка. -Инструктаж по ТБ. (правила волшебной страны). -Развитие интереса к играм с песком. -Обогащение тактильного опыта детей.
2	В гостях у Айсика.	-Развитие интереса к играм с песком. - Проговаривание своих ощущений. -Обогащение тактильного опыта детей.

		<ul style="list-style-type: none"> - Развитие интереса детей. -Режим «Ландшафт».
3	Жители песочной страны.	<ul style="list-style-type: none"> -Обогащение тактильного опыта детей. - Формирование познавательных действий, становление сознания; -развитие общения и взаимодействия ребенка со взрослым и сверстниками; -режим «Ландшафт».
4	Осень (закрепление).	<ul style="list-style-type: none"> -формирование первичных представлений о объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира. (Время года Осень, осенние месяцы, признаки осени: используя режим «времена года, осень») - развитие воображения и творческой активности; -Режим «Времена года».
5	Во саду ли в огороде, (закрепление)	<ul style="list-style-type: none"> - Формирование познавательных действий, становление сознания; - развитие воображения и творческой активности; -Развитие тонкой моторики рук и зрительной координации. -Систематизирование знаний об овощах, их названиях, цвете форме. -Использование режима «Ландшафт».
6	Различные свойства волшебного песка. (закрепление)	<ul style="list-style-type: none"> -формирование первичных представлений о объектах окружающего мира, о свойствах объектов окружающего, (свойства песка, свойства воды, льда); -проведение мини-опытов; -Использование режима « Вода».
7	Сафари.	<ul style="list-style-type: none"> - Формирование познавательных действий, становление сознания; -Углубление представления детей о животных Африки. -Уточнение , расширение словаря по теме. -Использование режима «Сафари».
8	Сафари (закрепление)	<ul style="list-style-type: none"> - Формирование познавательных действий, становление сознания; - развитие воображения и творческой активности; -Закрепление знаний детей о животных Африки. -Использование режима «Сафари».
9	Птицы.	<ul style="list-style-type: none"> - развитие эмоциональной отзывчивости; -Уточнение знаний о птицах; -развитие психических процессов (восприятие,воображение); -развитие мелкой моторики; -Использовать режим «Ландшафт».
10	Хищные птицы.	<ul style="list-style-type: none"> -Уточнение знаний о хищных птицах; -Уточнение и расширение словаря по теме; -владение речью как средством общения и культуры; -развитие психических процессов (восприятие, воображение); - развитие предпосылок ценностно-смыслового восприятия мира природы;

		-использовать режим «Ландшафт».
11	Драконы против циклопов.	- формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками; -снятие эмоционального и физического напряжения; -развитие тактильных ощущений; -формирование умения решения проблемной ситуации; -Становление инициативности и самостоятельности. -использование режима «Циклопы и драконы».
12	Построим город.	-развитие смыслового восприятия мира природы; -сохранение психического и физического здоровья; -развитие мелкой моторики; -развитие психических процессов (восприятие, воображение); -Использовать режим «Ландшафт».
13	Волшебники.	-развитие смыслового восприятия мира природы; -сохранение психического и физического здоровья; -развитие мелкой моторики; -развитие психических процессов (восприятие), -развитие творческого мышления; -Использование режима «Художник».
14	Ассоциации	-развитие психических процессов (восприятие, воображение); -Знакомство с понятием «ассоциация», -развитие ассоциативного мышления, воображения, фантазии, и уверенности в себе. -использование режима «Сетка».
15	Компьютерная игра.	-снятие эмоционального и физического напряжения; -развитие тактильных ощущений; -развитие творческого мышления; -Использование режима «Сетка».
16	Зима (закрепление).	- развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; -формирование первичных представлений о объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира. (Время года зима, зимние месяцы, признаки зимы: используя режим «времена года, зима») - развитие воображения и творческой активности;
17	Ледниковый период.	- формирование познавательных действий, становление сознания; -снятие эмоционального и физического напряжения; -развитие тактильных ощущений; -развитие творческого мышления; - формирование готовности к совместной деятельности со

		<p>сверстниками;</p> <p>-развитие воображения и творческой активности;</p> <p>-Использовать режим «Ледниковый период».</p>
18	Животные Арктики.	<p>- развитие эмоциональной отзывчивости;</p> <p>-Уточнение знаний о животных Арктики;</p> <p>-Уточнять и расширять словарь по теме;</p> <p>-владение речью как средством общения и культуры;</p> <p>-использовать режим «Ледниковый период».</p>
19	Запомни слова.	<p>-продолжать формирование умения детей запоминать слова, используя метод ассоциаций,</p> <p>-развитие образной долговременной памяти, внимания, воображения, формирование умения работать в паре.</p> <p>-использование режим «Ландшафт».</p>
20	Вместе весело играть.	<p>-закрепление умения запоминать слова методом ассоциаций, развитие памяти, внимания, формирование навыков эффективного взаимодействия.</p> <p>-использовать режим «Топография».</p>
21	Придумаем сказку.	<p>-знакомство с методом связных ассоциаций, тренировка образной памяти, внимания.</p> <p>-Использование режима « Времена года, декабрь».</p>
22	Страна Мультляндия.	<p>-продолжать формирование умения детей использовать метод невербальных ассоциаций для запоминания словесной информации, развитие долговременнойпамяти,</p> <p>-Использовать режим «Художник».</p>
23	Ассоциативная мозаика.	<p>-закрепление умения использовать метод звуковых ассоциаций, развитие воображения, внимания, зрительное восприятие,</p> <p>-использование режим « Сетка».</p>
24	Веселые цифры.	<p>-Формирование умения запоминать цифры на основе образного мышления,</p> <p>-Использование режим «Цифры».</p>
25	Цифры-волшебницы.	<p>-продолжение развития образного мышления, устойчивость внимания, умение фантазировать, представлять конечный результат, воспитывать настойчивость.</p> <p>-Использование режима «Цифры».</p>
26	Загадочный мир цифр.	<p>-формирование умения запоминать цифровую информацию через образы цифр, развитие интеллектуальных и творческих способностей детей,</p> <p>-Использовать режим «Цифры».</p>
27	Метод Цицерона.	<p>-Знакомство с методом Цицерона, развитие умения создавать и воспроизводить мысленные образы,</p> <p>-снятие эмоционального и физического напряжения;</p> <p>-развитие тактильных ощущений;</p> <p>-развитие творческого мышления;</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; -Использование режима «Сетка».
28	Мнимое путешествие	<ul style="list-style-type: none"> - развитие визуального мышления, логической интуиции, скорость и гибкость мысли, -снятие эмоционального и физического напряжения; -развитие тактильных ощущений; -Использование режим «Художник».
29	Фантазия ощущений.	<ul style="list-style-type: none"> -развитие творческого мышления; - развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; -Использовать режим «Художник».
30	Живые слова.	<ul style="list-style-type: none"> -Знакомство с «методом оживления слов», формирование умения использовать движения для запоминания словесной информации, развитие оригинальности мысли, -развивать коммуникативной сферы. -использование режим «Источник воды».
31	Поможем Речевечку.	<ul style="list-style-type: none"> -Развитие чувства эмпатии, путем тактильных взаимодействий. -Формирование умения отражать в речи свои ощущения, настроение. -развитие психических процессов (восприятие, воображение); -использование режима «Источник воды».
32	Моя семья.	<ul style="list-style-type: none"> -Развитие чувства гордости за свою семью. -Формирование у детей представления о семье. -Использовать режим «ландшафт».
33	Игра соревнование.	<ul style="list-style-type: none"> - формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками; -формировать умение решение проблемной ситуации; -Становление инициативности и самостоятельности. -использовать режим «Защита базы».
34	Сказки о временах года, запахах, звуках.	<ul style="list-style-type: none"> -развитие тактильных ощущений; - развитие творческого воображения с помощью использования сказок; - стимулирование творческого самовыражения; - развитие умения выделения, анализа и оценки ситуации; - гармонизация эмоционального состояния. -Использовать режим «Времена года».
35	Сказка с новым концом	<ul style="list-style-type: none"> -Развитие речевого творчества. -Режим «Ландшафт»
36	Сказка о песочной стран	<ul style="list-style-type: none"> -Формирование умения отражать в речи свои ощущения, настроение. - стимулирование творческого самовыражения; - развитие умения выделения, анализа и оценки ситуации;

		-Использование режима «Художник».
37	Весна (закрепление).	-формирование первичных представлений о объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира. (Время года весна, весенние месяцы, признаки зимы: используя режим «времена года, весна») - развитие воображения и творческой активности; -Использовать режим «Времена года».
38	Сказочный город.	развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; - формирование познавательных действий; -Режим «Краски».
39	Мечта.	-развитие речевого воображения, пробуждение фантазии детей, активизация положительных эмоций, снятие психоэмоционального напряжения, обучение выражению эмоций, обучение ауторелаксации. -режим «Художник».
40	Имитация.	-формирование умения образному перевоплощению, развитие творческих способностей, воображения, выразительности движения. -Режим «Долина бабочек».
41	Познавательная география.	-развитие процесса воображения, в создании фантазийных препятствий, мышления, развитие образной ориентировки в пространстве. -режим «Топография»
42	Магнит.	-развитие воображения и способности к перевоплощению в подвижной активности, расширение кругозора детей. -Режим «сетка».
43	Тайна третьей планеты.	-развитие творческих способностей, обучение созданию не существующих элементов, реальным предметам, животным и растениям. -режим «сетка».
44	Космос	-формирование первичных представлений о объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира, (понятие космос, космические тела) - развитие воображения и творческой активности; -Использовать режим «Сетка».
45	Звезды.	- развитие воображения и творческой активности; -формирование первичных представлений о объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира. (понятие солнце- небесное светило, звезда) -Режим «сетка».

46	Солнечная система.	- развитие воображения и творческой активности; -формирование первичных представлений о объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира. (понятие солнечной системы, планеты солнечной системы) -Режим «сетка».
47	Вулканы. (закрепление)	- развитие воображения и творческой активности; -формирование первичных представлений о объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира. (закрепить знания о вулканах.) -режим «Вулкан».
48	Нарисуем на песке.	-развитие творческого воображения, образного мышления, мелкой моторики. -режим «Ландшафт»
49	Облака белогривые лошади.	-развитие творческого воображения, речевого; мышления; абстрактного представления; -режим «Топография».
50	Волшебные кляксы	развитие творческого воображения, речевого; мышления; абстрактного представления; -режим «художник».
51	Все профессии важны.(мы строители).	-Формирование у детей знаний о профессиях. -Расширение представлений о труде взрослых. -режим «Ландшафт».
52	Аквариум и его обитатели.	-расширение представлений детей о водных животных, -Обогащение активного словаря; -Режим « Океан».
53	Матушка природа.	-Развитие потребности познания окружающего мира, познавательной активности, любознательности. -Развитие воображения и фантазии. -Развитие качеств творческого мышления старших дошкольников, таких как: гибкость, беглость, точность, оригинальность. -Режим «Ландшафт»
54	Песочная лаборатория.	-закрепление, уточнение и систематизирование знаний детей о пустыне (почва, растения, животные) -развитие через экспериментальную деятельность мыслительной активности, сообразительности, умение сравнивать, выдвигать гипотезы, делать выводы; -Режим «Топография».
55	Доброе превращение и чудесное спасение.	-Закрепление, уточнение, систематизирование знания детей о песке; -развитие мыслительной и речевой активности; -режим « Топография».

56	Берег больших черепах.	-развитие воображения; -расширение эмоционального опыта при взаимодействии друг с другом, -Режим «Океан».
57	Вслед за радугой.	-активизирование социально-эмоционального опыта детей путем расширения их представлений об окружающем мире; -обучение способам рефлексии, бесконфликтному решению проблемных ситуаций; -режим «Художник».
58	Путешествие.	-создание положительного эмоционального контакта с детьми, доброй атмосферы на занятии; -способствование проявления детского творчества в работе с нетрадиционным материалом; -режим «ландшафт», «шары».
59	Научная экспедиция.	-развитие умения сотрудничать; -развитие навыков конструктивного общения; -развитие воображения. -режим «Вулкан»
60	Научная экспедиция 2	-развитие навыков конструктивного общения; -развитие мыслительной и речевой активности; -развитие воображения. -Режим «Вулкан».
61	Спонтанная игра.	-снятие эмоциональной напряженности; -развитие умения находить выход из проблемных ситуаций; -развитие творческого воображения, фантазии; -Режим «Долина бабочек».
63	Прогулка в царство Матушка природа.	обогащение представления детей о временах года, способствование эмоциональному восприятию окружающего мира; развитие воображения, мышления. -режим «Сафари».
64	Необыкновенное путешествие.	-развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; -развитие умения анализировать, планировать, составлять рассказы по воображению; -развитие способности рефлексии. -режим «Источник воды».
65	Затерянный город	-создание положительного климата способствующего самовыражению детей; -развитие воображение, мышление путем создания проблемных поисковых ситуаций и экспериментальной деятельности; -режим «ландшафт».
66	Проделки песчаной бури.	-совершенствование навыков коммуникативного и деятельностного общения,

		- развитие воображения и творческих проявлений; -Режим «Долина бабочек».
67	Узнай фигуры.	-развитие памяти, внимания. - развитие социального и эмоционального интеллекта, эмоциональной отзывчивости; - формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками; -режим «Цвета и формы»
68	В гостях у мышки.	- Развитие концентрации внимания. -Оптимизирование ориентировки в пространстве. - Создание положительного эмоционального фона занятия. -Режим « Ландшафт».
69	В гостях у белки.	-развитие целенаправленности, самостоятельности. -Режим « Ландшафт».
70	В гостях у птички.	-формирование навыков самоконтроля над собственными действиями, -развитие целенаправленности, самостоятельности. -Режим « Ландшафт».
71	В гостях у львенка.	-Развитие концентрации и распределение внимания, наблюдательности. -Режим « Ландшафт».
72	Сокровище пиратов.	-развитие самоконтроля, -развитие познавательных процессов; -развитие мелкой моторики. -режим «океан»

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение: кабинет, оборудованный интерактивной песочницей iSand BOX Small с чистым кварцевым песком.

- Фигурки людей (желательно разного возраста, разной национальности, профессии, категории), причем как реальных, так и воображаемых.
- Фигурки животных – домашних, диких, мифических.
- Деревянные фигурки: куклы-матрешки, грибочки, листочки;
- Символические предметы вроде зеркал, яиц, бабочек.
- Игрушечные здания и мебель: домики, церкви, башни, замки.
- Соединяющие игрушки: лестницы, веревки, камни, зернышки, фасоль.
- Машинки, самолеты, поезда, лодки (сухопутные, водные, космические и другие)
- Растительность: деревья, веточки, цветы, кусты, овощи, фрукты;
- Разные вещи: пуговицы, перья, монетки.
- Естественные предметы: ракушки, веточки, камни, крышечки;
- Домашняя утварь, флакончики из-под духов, болтики;

- Пластиковые или деревянные буквы и цифры, различные геометрические фигурки.

Для игр с песком можно использовать:

- Традиционные материалы: совочки формочки машинки различные "сокровища" буквы или цифры карточки с узорами или буквами (цифрами)
- Бросовый материал: пластиковые стаканчики, контейнеры из-под яиц
- Приспособления: «расчески» для песка из пластиковых лотков «разравниватель» для песка (из деревянной дощечки и дверной ручки) Словом, все, что встречается в окружающем мире, может занять достойное место в «коллекции».

Форма подведения итогов

Фотовыставки,
Показ открытых занятий,
Онлайн фотовыставка на сайте ДОО,
Журнал посещаемости,
грамоты (при наличии конкурсов в образовательной среде).

Педагогические технологии

При реализации программы «Песочная терапия» применялись следующие технологии:

По подходу к ребенку:

-личностно-ориентированная технология (центр образовательной системы ставится личность ребенка, что обеспечивает комфортные, бесконфликтные и безопасные условия для его развития);

По ориентации на личностные структуры:

- информационные (формирование у дошкольников знаний, умений и навыков);
- операционные (обеспечивающие формирование умственных действий);
- эвристические (развивающие творческие способности дошкольников);
- прикладные (обеспечивающие формирование действенно-практической сферы личности).

Технология интегрированного обучения: использование различных видов деятельности в течение НОД, что способствует поддержанию внимания дошкольников на высоком уровне, что позволяет говорить о достаточной эффективности занятия.

Проектная технология - детям даются практические творческие задания, требующие от дошкольников применение знаний для решения проблемных заданий.

Овладевая культурой проектирования, дошкольник приучается творчески мыслить, прогнозировать возможные варианты решения стоящих перед ним задач.

Здоровьесберегающие технологии.

Применение здоровьесберегающих технологий при реализации программы «Песочная терапия» помогает сохранению и укреплению здоровья дошкольников, предупреждение переутомления на занятиях, улучшение психологического климата в детских коллективах.

Организация игровой деятельности с учетом основных требований к занятию с комплексом здоровьесберегающих технологий:

- соблюдение санитарно-гигиенических требований (свежий воздух, оптимальный тепловой режим, хорошая освещенность, чистота), правил техники безопасности;
- смена видов деятельности;
- развитие с учетом ведущих каналов восприятия информации учащимися (аудиовизуальный, кинестетический и т.д.);
- построение занятия с учетом возрастных особенностей детей;
- индивидуальный подход к дошкольнику с учетом личностных возможностей;
- формирование внешней и внутренней мотивации деятельности дошкольников;
- благоприятный психологический климат, ситуации успеха и эмоциональные разрядки;
- целенаправленная рефлексия в течение всего занятия и в его итоговой части.

Технологии исследовательской деятельности.

Цель - сформировать у дошкольников основные ключевые компетенции, способность к исследовательскому типу мышления.

Информационно-коммуникационные технологии

- ✓ Применение интерактивной песочницы при организации НОД как основного средства для развития детей дошкольного возраста (3-6 лет).
- ✓ Применение компьютера.

Преимущества компьютера:

- предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес;
- несет в себе образный тип информации, понятный дошкольникам;
- движения, звук, мультипликация надолго привлекает внимание ребенка;
- обладает стимулом познавательной активности детей;
- предоставляет возможность индивидуализации обучения;
- в процессе своей деятельности за компьютером дошкольник приобретает уверенность в себе;
- позволяет моделировать жизненные ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни.

Алгоритм НОД

Структура НОД

Вводная часть:

1. Приветствие. (Оргмомент).
2. Правила работы с песком.

Основная часть занятия:

1. Упражнения на развитие тактильно-кинестетической чувствительности.

2. Игры и упражнения, направленные на решение основной образовательной цели занятия

Заключительная часть занятия:

1. Подведение итогов.

2. Упражнение на релаксацию. Рефлексия.

3. Ритуал прощания.

1. Оргмомент. Введение в игровую среду. Для активизации внимания ребенка в начале игры предлагаются стихотворные вступления, проблемная ситуация.

2. Правила. Необходимо ознакомить детей с правилами игры в песочной стране.

Здесь нельзя кусаться, драться И в глаза песком кидаться!

Стран чужих не разорять!

Песок — мирная страна. Можно строить и чудить,

Можно много сотворить: Горы, реки и моря, Чтобы жизнь вокруг была Дети, поняли меня?

3. Ход занятия. Знакомство с игрой и ее героями.

Подготовка и проведение игр с песком подразумевает непосредственное участие в игре взрослого, помогающего детям: – Рассказ детям о сказке (путешествии). – Постройка игрового пространства (сказочной страны, замков, дорожек, рек, лесов и так далее). – Знакомство с различными персонажами (сказочными героями, животными, буквами и прочее). – Выбор помощи. Обращение к ребенку за помощью: - Что будет с жителями страны? Что делать? Как быть? Сможешь ли ты помочь? При этом взрослый может облачаться в сказочные одежды и непосредственно участвовать в игре.

4. Рефлексия. Выведение из игровой среды. Поощрение участников игры и рассказ о возможных последующих играх, приключениях.

Список литературы

1. Зинкевич – Евстегнеева Т.Д. Психотерапия зависимостей. Метод сказкотерапии. – СПб.: Речь, 2010. – 176 с.
2. Зинкевич – Евстегнеева Т. Д., Грабенко Т. М. Чудеса на песке. Практикум по песочной терапии. СПб. : Речь, 2010. – 340 с.
3. Зубкова Е.В. Интерактивная обучающая система. Играй и развивайся: - Челябинск: ИП Мякотин И. В. 2016. - 96 с.
4. Киселева М. В. Арт- терапия в работе с детьми. Руководство для детских психологов, педагогов, врачей и специалистов, работающих с детьми. – СПб. : Речь, 2006. – 160 с.
5. Ковба М.В. Интерактивная песочница в работе воспитателя: познавательное развитие – Киров: МЦИТО, 2017 г., 40 с.
6. Кузуб Н.В. , Осипчук Э.И. В гостях у песочной феи. Организация педагогической песочницы и игр с песком для детей дошкольного возраста. Методическое пособие для воспитателей и психологов дошкольных учреждений. СПб. : Речь, 2011. – 61с.
7. Куликовская И. Э. Технологии формирования у дошкольников целостной картины мира. - М.: Педагогическое сообщество России, 2004. –160с.
8. Пичугина И. И. Интерактивная песочница: методическое пособие, 2016. – 32 с.
9. Сакович Н. А. Технология игры в песок. Игры на мосту. СПб.: Речь, 2008. – 176.
10. Федосеева М.А. Занятия с детьми 3-7 лет по развитию эмоционально – коммуникативной и познавательной сфер средствами песочной терапии. Волгоград : «Учитель», 2015. – 122 с.

Рекомендации педагогам при работе с интерактивной песочницей iSandBOX

Примеры содержания занятий:

- Этап прикосновений и игр на поверхности сухого песка –разогревающие игры и дидактические упражнения («Здравствуй, песок!», «Песочный дождь», «Узор на песке»)
- этап игр и упражнений с погружением рук в песок («Секретное задание для кротов», «Песочные прятки»)
- этап прикосновений и игр на поверхности мокрого песка (Аналогично играм с сухим песком)
- профилактика тревожных состояний (сюжетные игры на песке с использованием игрушек)

Формы и варианты работы в интерактивной песочнице iSandBOX

1.Игровые методы.

Дидактический игровой практикум с использованием песочницы применяют для самых маленьких. Ученые доказали, что песок поглощает негативную энергию, успокаивает, наполняет гармонией. Именно поэтому так полезно малышам играть в песочнице.

2.С целью диагностики (индивидуальная и групповая форма).

В индивидуальной форме можно диагностировать:

- Наличие внутренних конфликтов (борьба, песочная страна в состоянии разрушения)
- Уровень и направленность агрессии (гетеро и аутоагрессия)
- Конфликты со значимыми близкими. В этом случае имеется противоборство героев песочной сказки, играющих роль реальных членов окружения автора
- Потенциальные, ресурсные возможности (когда есть некие чудесные предметы, несущие избавление и счастливое разрешение ситуации)
- Способы преодоления трудностей (взаимопомощь, покровительство, избегание)
- Уровень развития эмоциональной сферы (анализ чувств, рефлексия)
- Анализ расположение фигурок в песочнице и их значение

В групповой форме работы с песочницей можно диагностировать:

- Характер взаимодействия в группе
- Распределение ролей в группе
- Стиль поведения каждого участника группы

3. Метод психокоррекционного воздействия (например, при наличии у ребенка эмоциональных и поведенческих нарушений невротического характера).

В других случаях:

- ✓ В качестве вспомогательного средства, позволяющего стимулировать ребенка, развить его сенсомоторные навыки, снизить эмоциональное напряжение и т.д.)
- ✓ В качестве психопрофилактического, развивающего средства .

Психопрофилактика проводится с целью недопущения проблемных ситуаций. Имея замечательное свойство «заземлять» негативную психическую энергию – песок является прекрасным психопрофилактическим средством. Психопрофилактический и развивающий аспекты проявляются в постановке сказок и мифов в песочнице. Играя вместе с ребенком, можно передавать ему собственный жизненный опыт.

Обучающие игры в интерактивной песочнице iSandBOX

Обучающие игры: игры, направленные на развитие тактильно-кинестетической чувствительности и мелкой моторики рук.

Тактильная форма ощущений является наиболее древней для человека. Это те ощущения, которые мы получаем через кожу: горячее — холодное, сухое — мокрое, колючее — гладкое, мягкое — твердое и т.д. Кинестетические ощущения возникают у нас и когда мы двигаемся, и когда находимся в состоянии покоя. Тактильно-кинестетические ощущения непосредственным образом связаны с мыслительными операциями, с их помощью познается мир. Поэтому игровые занятия начинаются с развития именно этого вида чувствительности.

Игры.

«Отпечатки наших рук» С использованием режима интерактивной песочницы «Художник», на ровной поверхности чуть влажного песка ребенок и взрослый по очереди делают отпечатки кистей рук: внутренней и внешней стороной. При этом важно немного задержать руку, слегка вдавив ее в песок, и прислушаться к своим ощущениям. Взрослый начинает игру, рассказывая ребенку о своих ощущениях: "Мне приятно. Я чувствую прохладу (или тепло) песка. Когда я двигаю руками, по моим ладоням скользят маленькие песчинки. А что чувствуешь ты?" "Я перевернул руки, и мои ощущения изменились. Теперь я по-другому чувствую шероховатость песка, по-моему, он стал чуть холоднее. А что чувствуешь ты? Мне не очень удобно держать так руки. А тебе?" Если у ребенка появились сходные ощущения, можно обсудить возможные дальнейшие действия, направленные на то, чтобы их изменить. Может, подвигать руками? Каким цветом остаются следы от ваших рук? А если сильнее надавить на песок?

Попробуйте:

1. поскользнуть ладонями по поверхности песка, выполняя зигзагообразные и круговые движения (как машинка, змейка, санки и др.);
2. выполнить те же движения, поставив ладонь ребром;
3. "пройтись" ладошками по проложенным трассам, оставляя на них свои следы;

4. создать отпечатками ладоней, кулачков, костяшек кистей рук всевозможные причудливые узоры на поверхности песка и попытаться найти сходство полученных узоров с какими-либо объектами окружающего мира (ромашкой, солнышком, капелькой дождя, травинкой, деревом, ежиком и пр.);

5. "пройтись" по поверхности песка поочередно каждым пальцем правой и левой рук, после — двумя руками одновременно (сначала только указательными, потом — средними, затем — безымянными, большими, и наконец — мизинчиками);

6. "поиграть" пальцами по поверхности песка, как на клавиатуре пианино или компьютера. При этом двигать не только пальцами, но и кистями рук, совершая мягкие движения вверх-вниз. Для сравнения ощущений можно предложить ребенку проделать то же упражнение на поверхности стола;

7. сгруппировав пальцы по два, по три, по четыре, по пять, оставлять на песке загадочные следы. (Как хорошо вместе пофантазировать: чьи они?)

Эти незатейливые упражнения обладают колоссальным значением для развития психики ребенка. Во-первых, такого рода игры с песком стабилизируют эмоциональное состояние. Во-вторых, наряду с развитием тактильно-кинестетической чувствительности и мелкой моторики рук мы учим ребенка прислушиваться к себе, осознавать и проговаривать свои ощущения. А это, в свою очередь, способствует развитию речи, произвольного внимания и памяти. Но главное — ребенок получает первый опыт рефлексии (самоанализа). Играя, он учится понимать себя и других. Так закладывается основа для дальнейшего формирования навыков позитивной коммуникации. «Что же спрятано в песке?»

Используя режим интерактивной песочницы *«Ландшафт»*, взрослый и ребенок вместе погружают в сухой песок кисти рук и начинают шевелить ими, наблюдая за тем, как изменяется рельеф песчаной поверхности.

«Чудесный мешочек» Используя режим интерактивной песочницы *«Ландшафт»*, взрослый предварительно нагребает горы и прячет туда мелкие предметы. В процессе раскопок ребенок пытается догадаться по открывающимся частям предмета, что же именно закопано. Закапывать можно не один, а несколько предметов и игрушек и наощупь узнавать, что или кто спрятано (вариации игры) и т.п. Любой из этих вариантов игры можно предлагать ребенку в виде сказки.

«Откопай разгадку» Используя режим интерактивной песочницы *«Цвета и формы»* ребенок «рассекречивает» не только цифры, но туда можно предварительно закопать буквы, геометрические фигуры, картинки с животными, цветами и др.

«Норки для мышки» Используя режим интерактивной песочницы *«Художник»* ребенок вместе со взрослым копает небольшие ямки — норки руками или совочком. Затем педагог обыгрывает постройку с помощью игрушки. Например, педагог берет игрушечную мышку в руки, имитируя ее писк. Затем ее «мышка-норушка» пробирается в каждую норку и хвалит ребенка за то, что он сделал для нее замечательные домики. Домики можно делать и для других игрушек — зайчиков, лисят, медвежат и пр. *«Я пеку, пеку, пеку»* Используя режим интерактивной песочницы *«Разноцветный песок»*, ребенок «выпекает» из песка разнообразные изделия (булочки, пирожки, тортики). Для этого малыш может использовать

разнообразные формочки, насыпая в них песок, утрамбовывая их рукой или совочком. Пирожки можно «выпекать» и руками, перекладывая мокрый песок из одной ладони в другую. Затем ребенок «угощает» пирожками гостей, кукол.

«Заборчики» Используя режим интерактивной песочницы *«Художник»* или *«Ландшафт»* малыш руками лепит заборчики по кругу. За таким забором можно спрятать зайку от злого серого волка.

«Волишебные отпечатки на песке» Воспитатель и малыш оставляют отпечатки своих рук на мокром песке, а затем дорисовывают их или дополняют камешками, чтобы получились веселые мордочки, рыбки, осьминожки, птички и т. д.

«Следы» Используя режим интерактивной песочницы *«Художник»* предложить пройти по проложенным дорожкам ладонями, пальчиками (сгруппированными по 2, 3, 4, 5) оставляя следы. Пофантазируйте вместе с ребенком (чьи это следы?).

«Отпечатки» Сделать отпечатки кулачков, костяшек кистей рук, пальцев. Попытаться найти сходство узоров с объектами окружающего мира.

«Игра на пианино» Сначала предложить ребенку «исполнить произведение» на краю песочницы. Затем – на песке. Обратить внимание на движение не только пальцев рук, но и кистей.

«Страна слов» На поверхности песка написано слово с пропущенной буквой. Ребенку предлагается написать пропущенную букву палочкой. *«Мое имя»* В песке спрятаны буквы (имя играющего). Ребенок должен найти их и составить свое имя. В последующих играх педагог добавляет буквы из других имен.

«Бусы для мамы» «Что же делать? Где взять бусы для красавицы моей? Ничего, я постараюсь, и сложу их поскорей!» С помощью мелких цветных камушек, ракушек, фасоли ребенок выкладывает последовательно бусинки на песке.

Игры и упражнения в интерактивной песочнице iSandBOX

1. Упражнение «Здравствуй, песок!» (Режимы «Художник», «Вода»)

Цель: снижение психофизического напряжения.

Ведущий от имени феи просит по-разному «поздороваться с песком», то есть различными способами дотронуться до песка. Ребенок:

- дотрагивается до песка поочередно пальцами одной, потом второй руки, затем всеми пальцами одновременно;
- легко/с напряжением сжимает кулачки с песком, затем медленно высыпает его в песочницу;
- дотрагивается до песка всей ладонью — внутренней, затем тыльной стороной;

- перетирает песок между пальцами, ладонями.

В последнем случае можно спрятать в песке маленькую плоскую игрушку: «С тобой захотел поздороваться один из обитателей песка — ...»

Старшие дети описывают и сравнивают свои ощущения: «тепло — холодно», «приятно — неприятно», «колючее, шершавое» и т.д.

2. Упражнение «Песочный дождик» (Режим «Циклопы и драконы», Режим «Ландшафт»)

Цель: регуляция мышечного напряжения, расслабление.

Песочная фея. В моей стране может идти необычный песочный дождик и дуть песочный ветер. Это очень приятно. Вы сами можете устроить такой дождь и ветер. Смотрите, как это происходит. Ребенок медленно, а затем быстро сыплет песок из своего кулачка в песочницу, на ладонь взрослого, на свою ладонь.

Ребенок закрывает глаза и кладет на песок ладонь с расставленными пальчиками, взрослый сыплет песок на какой-либо палец, а ребенок называет этот палец. Затем они меняются ролями.

3. Упражнение «Песочный ветер» (дыхательное) (Режим «Ландшафт»)

Цель: научить детей управлять вдохом-выдохом.

Детям предлагается подарить пожелание песочной стране, «задувая его в песок» с помощью трубочки, можно также выдувать углубления, ямки на поверхности песка. Для этих игр можно использовать одноразовые трубочки для коктейля.

4. Упражнение «Насыпание – пересыпание» (Режим «Краски»).

Цель: развивать тактильно-кинестетическую чувствительность, воспитывать положительное отношение к играм с песком.

Детям предлагается, с помощью педагога, насыпать сухой песок в бутылку. В одну с помощью воронки, а в другую без воронки. Педагог отмечает, что в бутылку где была воронка, песка насыпалось больше и аккуратней, чем в бутылку без воронки. Песок принимает форму ёмкости.

5. Упражнение «Необыкновенные следы» (Режим «Сафари», «Краски», «Ландшафт», «Сетка» на выбор)

Цель: развитие тактильной чувствительности, воображения.

«Идут медвежата» — ребенок кулачками и ладонями с силой надавливает на песок.

«Прыгают зайцы» — кончиками пальцев ребенок ударяет по поверхности песка, двигаясь в разных направлениях.

«Ползут змейки» — ребенок расслабленными/напряженными пальцами рук делает поверхность песка волнистой (в разных направлениях).

«Бегут жучки-паучки» — ребенок двигает всеми пальцами, имитируя движение насекомых (можно полностью погружать руки в песок, встречаясь под песком руками друг с другом — «жучки здороваются»).

«Крокозябла» — дети оставляют на песке самые разнообразные следы, придумывают название для фантастического животного, которое оставило такие следы (впоследствии это животное можно нарисовать и сделать его жителем песочной страны).

6. Упражнение «Узоры на песке» (Режим «Краски»)

Цель: закрепление знаний о сенсорных эталонах, установление закономерностей.

Взрослый пальцем, ребром ладони, кисточкой в верхней части песочницы рисует различные геометрические фигуры (в соответствии с возрастными нормами освоения), простые/сложные узоры (прямые и волнистые дорожки, заборчики, лесенки). Ребенок должен нарисовать такой же узор внизу на песке, либо продолжить узор взрослого. Вариант: взрослый рисует на доске, дает устную инструкцию нарисовать на песке определенный узор. Те же узоры на песке изготавливаются путем выкладывания в заданной последовательности предметов, например камешков, желудей, больших пуговиц и пр.

Песочная фея. Сегодня мы с тобой будем украшать наш песочный дом. Посмотри, какие узоры на песке можно нарисовать. Нарисуй, как я. Придумай свой узор, рисунок. В верхней части песочницы будут узоры из кругов, а внизу — из треугольников.

7. Упражнение «Узоры на песке двумя руками» (Режим «Краски»)

Цель: развитие межполушарных связей, мелкой моторики рук.

Берем в руки две кисточки. Рисуем двумя руками (кисточками) одновременно на песке разные узоры — дождик, солнце, тучу и т.д.

8. Игра-упражнение «Песочный круг» (Режим «Краски», «Сетка»)

Цель: знакомить с техническим приемам и способам изображения с использованием песка.

Ребенок на песке рисует любыми способами круг и украшает его различными предметами: камешками, семенами, пуговицами, монетами, бусинами. Ребенок может дать название своему «песочному кругу». Те же манипуляции он производит с отпечатками своих ладоней, при этом может сочинить историю о каждом пальчике: «Кем он был раньше, кто он сейчас, кем он будет в будущем».

9. Игра-упражнение «Точка, точка, запятая» (Режим «Сетка», «Цифры и фигуры»)

Цель: знакомство с техническим приемам и способам изображения с использованием песка

Точка, точка, запятая – вышла рожица кривая.

Ручки, ножки, огуречик – получился человечек.

Прочитайте стишок и нарисуйте на песке смешного человечка.

10. Упражнение «Такие разные настроения» (Режим «Краски»)

Цель: знакомство с техническим приемам и способам изображения с использованием песка, развитие эмоциональной сферы.

Рисуем на песке лица с различными настроениями.

11. Игра-упражнение «Кто я?» (Режим «Сетка», «Краски»)

Цель: развитие воображения, мелкой моторики.

Точками изобразите на песке что-нибудь не очень сложное например грибок или рыбку. Скажите ребенку, что в эти точках кто-то прячется и для того чтобы узнать, кто это, нужно все точки соединить одной линией.

12. Игра-упражнение «Волшебное превращение» (Режим «краски», «Сетка»)

Цель: знакомство с техническим приемам и способам изображения с использованием песка, развитие воображения

Нарисуйте на песке круг и спросите ребенка, на что он похож, а затем попросите дорисовать картинку, так чтобы стало сразу понятно, что это такое. Круг может превратиться в солнышко, часы, колесо, лицо и др. (аналогично выполняются задания с квадратом, треугольником, овалом).

13. Игра-упражнения «Вслепую» («Ландшафт», «Сетка», «Художник»)

Цель: знакомство с техническим приемам и способам изображения с использованием песка, развитие мелкой моторики и координации движений

Завяжите ребенку глаза платком и предложите что-нибудь нарисовать на песке. Можно устроить соревнования между детьми.

14. Игра-упражнение «Мы создаем мир» (Режим «Сафари», «Ландшафт», «Типология»)

Цель: развитие и расширение представлений ребенка об окружающем его мире живой и неживой природы, о рукотворном мире человека.

Взрослый показывает способы построения в песочнице разнообразных живых и неживых сообществ — город, деревня, лес, река, озеро, остров, а затем в игровой форме побуждает ребенка строить самостоятельно и по инструкции разнообразные природные и рукотворные сообщества. (тема построений может соответствовать теме занятий в группе).

15. Игра-упражнение «Секретные задания кротов» (Режим «Ландшафт»)

Цель: развитие тактильной чувствительности, расслабление, активизация интереса.

Предварительно необходимо познакомить ребенка с животными, обитающими под землей.

Песочная фея. Сегодня наши руки могут превращаться в кротов. Вот так. (Взрослый взмахивает руками и складывает их «уточкой», показывая ребенку нарисованные на костяшках пальцев глаза, нос и два зуба.). *Хочешь превратить свои ручки в кротов? Надо помочь моему кроту выполнить важное секретное задание под землей.* (По желанию ребенка взрослый аккуратно рисует нос и глазки на костяшках его пальцев). *Ну, что погружаемся в песок? Смотри и делай, как мой крот.*

Взрослый погружает одну руку в песок, шевелит ею под песком (обращает внимание ребенка на изменения поверхности песка), а затем осторожно раскапывает каждый палец. Затем то же самое проделывает ребенок. После этого они раскапывают руки друг друга (можно дуть на песок, использовать перышко, палочки, кисточки).

Вариант: все действия осуществлять с закрытыми глазами — искать в песке пальцы друг друга, пожимать их (кроты здороваются ласково или с силой пожимают друг другу лапки).

16. Игра-упражнение «Песочные прятки» (Любой режим на выбор)

Цель: развитие тактильной чувствительности, зрительного восприятия, образного мышления, произвольности.

Песочная фея. Игрушки хотят поиграть с тобой в песочные прятки. Выбери понравившиеся тебе игрушки. Ты закроешь глаза, а они спрячутся в песок, а после того, как я скажу: «Открываются глаза, начинается игра», ты должен их найти в песке. Ты можешь раздуть песок, раскапывать пальчиками, использовать палочки, кисточки.

Чтобы разнообразить игру, взрослый показывает ребенку игрушку — «мину», которую нельзя полностью откапывать. Как только при раскопках ее часть появилась на поверхности песка, ребенок должен остановить свои раскопки и продолжить их в другом месте. Если ребенок забывает правило, он отработывает игровой штраф, поэтому он будет вынужден раскапывать игрушки очень осторожно.

17. Игра-упражнение «Секретики» (Режим «Художник», «Сетка», «Сафари», «Ландшафт»)

Цель: развитие тактильной чувствительности, зрительного восприятия, образного мышления, воображения.

Взрослый показывает способы построения создания в песочнице «секретиков» из кусочков оргстекла (прозрачной пластмассы) и фантиков, камушков, цветов, листьев и так далее в песочнице. Ребенок должен осторожно откопать «секретик», так, чтобы получилось «окошечко» в песке. Затем дети самостоятельно изготавливают и ищут «секретики» друг друга.

18. Упражнение «Отпечатки» (Режим «Ландшафт», «Художник», «Сетка»)

Отпечатки, как барельефные, так и горельефные, на мокром песке можно делать с помощью формочек. Используют формочки, изображающие животных, транспорт, различные по величине геометрические фигуры и т.п. Взрослый и ребенок по очереди делают отпечатки на мокром песке. Затем ребенок по словесной инструкции или по нарисованному взрослым плану изготавливает серию отпечатков, комментируя процесс.

19. Игра-упражнение «Песочные строители» (Режим «Ландшафт»)

Цель: закрепление пространственных представлений, развитие слуховой и зрительной памяти.

Песочная фея. Жители песочной страны просят тебя помочь им построить домики. Для начала нам надо наметить на песке, где будет строиться тот или иной дом. Например, колобок любит только дома круглой формы, жираф — только прямоугольной, а бегемотик хочет жить в квадратном доме. Помоги обитателям песочницы.

В верхнем правом углу будет жить бегемотик. Выбери нужную формочку и сделай отпечаток.

Подобным образом взрослый дает ребенку задание расселить всех жителей песочницы. Задание можно также усложнить путем введения большего количества персонажей, расселения игрушек по нарисованному взрослым плану.

20. Игра-упражнение «Кто к нам приходил?» (режим «Краски», «Ландшафт»)

Цель: развитие зрительного и тактильного восприятия.

Ребенок отворачивается, взрослый изготавливает с помощью формочек барельефные/горельефные отпечатки, затем ребенок отгадывает формочку, которую использовал взрослый. Потом они меняются ролями. Формочки предварительно осматриваются и ощупываются, обводятся их контуры. Усложнение задания — игра с новыми формочками без предварительного их ощупывания.

21. Игра — упражнение «Выкладываем и печатаем на песке» (Режим «Ландшафт»).

Цель: знакомство с техническими приемами и способам изображения с использованием песка, развитие воображения.

Создавая изображение, а также украшать свои постройки из песка ребенок может с помощью камешков, желудей, семечек, ракушек или других природных материалов. Покажите ему, как можно выкладывать на песке узор, геометрические фигуры, контуры разных предметов, например, самолета, солнышка, цветка или целую картину.

На песке можно создавать изображения методом печатанья. Для печатанья можно использовать формы без дна. Можно использовать и обычные формочки, комбинируя отпечатки разной формы и величины, вы сможете составлять из них узор и даже картину.

22. Игра — Школа на песке «Занимательная геометрия» (Режим «Цифры и фигуры»)

Цель: в игровой форме обучать ребенка грамоте и счету.

Нарисовать на песке геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник вразброс. Задания: 1) посчитать все треугольники, 2) все квадраты, 3) все круги.

23. Игра — Школа на песке «Подсказка» (Режим «Сетка», «Цифры и фигуры»)

Цель: в игровой форме обучать ребенка грамоте и счету.

Для обучения ребенка порядковому счету можно организовать следующую игру. Сделайте из песка 5 кучек. В одной из них спрячьте какой-либо предмет, а затем предложите ребенку найти его по вашей подсказке. Подсказка будет такой: «ищи во 2й кучке слева». В другой раз пусть ребенок сам спрячет предмет и подскажет вам, где его искать.

24. Игра — «Оставь свой след» (Режим «Ландшафт»), режим «Художник»)

Стоя на песке, хорошенько отпечатайте на нем свои следы. Затем подпрыгните вверх, стараясь сделать в воздухе поворот на 180 и точно опуститься в свои следы.

25. Игра — «Шаг в шаг» (Режим «Художник»)

Взрослый идет по песку, оставляя на нем свои следы. Ребенок проходит по следам взрослого. Затем, наоборот, ребенок прокладывает свою дорожку, а взрослый передвигается по ней мелкими шажками. Проигрывает тот, кто первым не попадет в след другого

Игры на развитие коммуникативной сферы

«Мое имя».

Цель: Идентификация себя со своим именем, формирование позитивного отношения ребенка к своему «Я».

Ведущий задает вопросы; дети по кругу отвечают.

— Тебе нравится твое имя?

— Хотел бы ты, чтобы тебя звали по-другому? Как?

При затруднении в ответах ведущий называет ласкательные производные от имени ребенка, а тот выбирает наиболее ему понравившееся.

Ведущий говорит: «Известно ли вам, что имена растут вместе с людьми? Сегодня вы маленькие и имя у вас маленькое. Когда вы подрастаете и пойдете в школу, имя подрастет вместе с вами и станет полным, например: Ваня — Иван, Маша — Мария» и т.д.

«Угадай по голосу».

Цель: Развитие внимания, умения узнавать друг друга по голосу, создание положительного эмоционального фона.

Дети встают в круг, выбирают водящего. Он встает в центр круга и старается узнать детей по голосу.

«Мое имя» (угадай кто я).

Цель: Развитие внимания, наблюдательности, принятие детьми друг друга.

Дети должны кого как зовут, кто вышел из комнаты, и описать его.

«Сказочные зайцы».

Цель: Развитие воображения, наблюдательности, выразительности движений и речи.

Описание игры. Педагог предлагает детям вспомнить сказки, в которых есть зайцы. Желающие рассказывают, какие это зайцы, или изображают, как они себя ведут, не называя сказки. Остальные дети отгадывают, из какой сказки заяц.

Дети должны быть знакомы со сказками: «Лиса, заяц и петух», «Заяц-хвостун», «Сказка про храброго зайца», «Колобок», «Теремок», «Заяц и еж» и др.

«Угадай девочку».

Цель: Развитие произвольности, наблюдательности, воображения.

Описание игры. Дети выбирают из предложенных карточек с изображениями веселой, грустной, испугавшейся, злой девочки наиболее подходящую к тексту каждого из предложенных стихотворений А. Барто.

1. Зайку бросила хозяйка, — Под дождем остался заяк. Со скамейки слезть не смог, Весь до ниточки промок.

— Какая девочка бросила зайку? — задает вопрос воспитатель после чтения стихотворения.

2. Идет бычок, качается, Вздыхает на ходу:

— Ох, доска кончается, Сейчас я упаду!

— Какая девочка испугалась за бычка?

3. Уронили мишку на пол, Оторвали мишке лапу. Все равно его не брошу — Потому что он хороший.

— Какая девочка пожалела мишку?

4. Я люблю свою лошадку, Причешу ей шерстку гладко, Гребешком приглажу хвостик И верхом поеду в гости.

— Какая девочка любит свою лошадку?

«Колобок».

Цель: Развитие коммуникативных навыков, воображения, выразительности речи.

Описание игры. Дети стоят в кругу и катают друг другу мяч-«Колобок». Тот, к кому попадет «Колобок», должен сказать ему несколько слов или задать вопрос. Например:

— Как тебя зовут?

— Колобок, я знаю, из какой ты сказки.

— Колобок, давай с тобой дружить.

— Приходи ко мне в гости, колобок.

После сказанной фразы ребенок передает «Колобка» соседу или кому захочет.

Как вариант можно предложить каждому ребенку роль какого-либо животного, и дети должны обращаться к «Колобку» в этой роли.

«Хоровод сказочных героев».

Цель. Развитие выразительности движений, раскованности, групповой сплоченности.

Описание игры. Дети, двигаясь по кругу, подражают ребенку, который находится в центре и изображает какого-либо сказочного героя, выбранного им по собственному желанию или по подсказке педагога (например, Буратино).

«Фантазии».

Цель. Развитие коммуникативных способностей, эмпатии, воображения.

Описание игры. Воспитатель говорит детям: «Представьте себе, что вы включаете телевизор, а там ваша мама отвечает на вопросы журналиста».

Далее педагог исполняет роль журналиста, а ребенок, кто пожелает, — роль мамы. Журналист может попросить маму рассказать о сыне (дочери), о том, что ей больше всего нравится в ее ребенке и чем она не довольна, об увлечениях ее ребенка и о том, как она относится к ним и т.п.

«Танцующие руки».

Если дети беспокойны или расстроены, эта игра дает им прекрасную возможность прояснить свои чувства и внутренне расслабиться. Потребуются большие листы бумаги (или старые обои), клейкая лента, цветные мелки. Игра сопровождается оживленной музыкой. Разложите бумагу длинной полосой на полу. (Другой вариант состоит в том, чтобы прикрепить листы клейкой лентой к столу дать детям возможность рисовать стоя). Инструкция: возьмите, пожалуйста, каждый по два мелка. Выберите для каждой руки мелок нравящегося вам цвета. Теперь лягте, пожалуйста, на разложенную бумагу так, чтобы руки и кисти до локтя, находились над бумагой (так, чтобы у детей был простор для рисования.) Закройте глаза, и когда начнется музыка, вы можете обеими руками рисовать по бумаге. Двигайте руками в такт музыке. Потом вы сможете посмотреть, что у вас получилось (2-3 мин.).

«Снежинки».

Цель. Развитие внимания, наблюдательности, способности определять эмоции по схематическим изображениям.

Описание игры.

1-й вариант. Детям раздаются снежинки, вырезанные из бумаги, в центре которых схематично изображены эмоции. Предлагается каждому рассмотреть свою снежинку и рассказать, что она чувствует.

2-й вариант. Детям раздаются снежинки, вырезанные из бумаги, и предлагается схематически изобразить любую эмоцию на своей снежинке

«Люблю, не люблю».

Цель. Развитие воображения и мимических движений.

Описание игры. Педагог, а затем дети называют разнообразную пищу; остальные мимически реагируют, показывая свое отношение к данному продукту или блюду.

«Угадай, кого не стало»

Цель. Развитие внимания, наблюдательности, принятие детьми друг друга

Дети должны догадаться, кто вышел из комнаты, и описать его.

«Узнай по голосу»

Цель: Развитие внимания, умения узнавать друг друга по голосу, создание положительного эмоционального фона.

Дети встают в круг, выбирают водящего. Он встает в центр круга и старается узнать детей по голосу.

«Ниточка»

Цель: Формирование чувства близости с другими людьми.

Дети, сидя в кругу, передают клубок ниток. Передача клубка сопровождается высказываниями о том, что тот, кто держит клубок, чувствует, что хочет для себя и что может пожелать другим. При затруднении педагог помогает ребенку — бросает клубок ему еще раз. Этот прием диагностичен: можно увидеть детей, испытывающих трудности в общении, — у ведущего с ними будут двойные, тройные связи. Когда клубок вернется к ведущему, дети натягивают нить и закрывают глаза, представляя, что они составляют одно целое, что каждый из них важен и значим в этом целом.

«Прогулка»

Цель: Двигательная и эмоциональная разминка.

Ведущий. Летний день. Дети гуляют. Пошел дождь. Дети бегут домой. Прибежали они вовремя, началась гроза. Гроза прошла быстро, перестал идти дождь. Дети снова вышли на улицу и стали бегать по лужам.

«Возьми и передай»

Цели. Достижение взаимопонимания и сплоченности, умение передавать положительное эмоциональное состояние.

Дети встают в круг, берутся за руки, смотрят друг другу в глаза и мимикой передают радостное настроение, добрую улыбку.

«Поздороваться носами». За 1 минуту поздороваться как можно с большим количеством людей. Здраваться можно руками, носами, коленками и т.д.

Этюд «Злодей»

Цель. Формирование моральных представлений, воспитание новых форм поведения.

Ведущий читает стихотворение В. Еремина «Злодей».

Выселил Петя

Из норки

Жука;

Кошку с котенком

Согнал

С чердака;

Новые классики

В скверике

Стер,

Скучную книжку

Забросил

В костер.

И услышал

От знакомых людей,

Что из него

Вырастает Злодей.

Стыдно и страшно

Стало Петру

Бросился Петя

Обратно

К костру.

Скучную книжку

Спешит он

Спасти,

Только костер

Догорает почти...

Грустно склонился

Злодей

Над золой.

Значит, он добрый,

А вовсе не злой?

Дети обсуждают поведение героя: почему люди назвали мальчика «Злодеем»? Какие плохие поступки он совершил? Как вы бы поступили? Далее ведущий предлагает разыграть этюд. (Если на роль Пети не найдется желающего, можно разыграть только вторую часть этюда.)

«Мы из сказки».

Цель. Коррекция негативных поведенческих реакций, формирование нового опыта взаимоотношений в процессе игры.

Педагог подбирает каждому ребенку сказочный персонаж, который обладает противоположными личностными особенностями. Например, конфликтному ребенку дается роль персонажа, которой со всеми дружит, всем помогает (Золушка, Мальчик-с-пальчик); ребенку с низкой самооценкой дается роль героя, которым все восхищаются (например, Илья Муромец); активному ребенку с двигательной расторможенностью роль, предусматривающая ограничения активности (стеклянный человек, часовой на посту), и т.п. Сказочные герои могут быть вымышленными. Каждому ребенку волшебник дает по пять «жизней», которых они лишаются, если изменят поведение своих героев.

Дети садятся в круг и открывают встречу сказочных героев. Тему для разговора они выбирают сами. Они придумывают сказку для своих героев и разыгрывают ее. После игры проходит обсуждение по вопросам и заданиям.

— *Опишите свои ощущения в новой роли.*

— *Что мешало сохранять определенный стиль поведения?*

— *Сможете ли вы в реальной жизни вести себя так, как ваш герой?*

— *Каковы сильные и слабые стороны каждого героя?*

«Росток».

Цель. Приобретение навыков в саморасслаблении.

Ведущий говорит: «Теплый луч упал на землю и согрел семечко. Из семечка проклюнулся росток. Из ростка вырос прекрасный цветок. Нежится цветок на солнце, подставляет теплу и свету каждый свой лепесток, поворачивая свою головку вслед за солнцем».

Дети по ходу рассказа выполняют соответствующие движения: садятся на корточки, голову и руки опускают; поднимают голову, распрямляют корпус, руки разводят в стороны — цветок расцвел; голову слегка откидывают назад, медленно поворачиваются за солнцем.

Глаза полужакрыты, улыбка, мышцы лица расслаблены.

«Зеркало».

Цель. Гармонизация и развитие здоровой «Я»-концепции.

Ведущий предлагает нарисовать себя снова в трех зеркалах, но не в простых, а волшебных: в первом — маленьким и испуганным; во втором — большим и веселым; в третьем — счастливым.

После задаются вопросы: какой человек симпатичнее? На кого ты больше похож? В какое зеркало ты чаще смотришься?

«Тайна».

Цель. Развитие социальной активности детей.

Всем участникам ведущий кладет в ладошки по «секрету» из красивого сундука (пуговицу, бусинку, брошку, старые часы и т.д.), кладет и зажимает в кулачок. Участники ходят по помещению и, снедаемые любопытством, находят способы уговорить каждого показать ему свой секрет.

Ведущий следит за процессом обмена секретами, помогает всем найти общий язык

Беседа «Кого мы называем вежливым»

Цель. Нравственное воспитание, регулирование поведения в коллективе.

Ведущий обсуждает с детьми некоторые человеческие качества, способствующие эффективному общению, после этого они вырабатывают правила того, как развить в себе эти качества.

Вежливость — умение вести себя так, чтобы другим было приятно с тобой.

«Правила дружбы».

В заключение всех встреч дети обговаривают некоторые приемы и правила, способствующие тому, чтобы общение ребят протекало без ссор и конфликтов, которые оформляются в «Правила дружбы»:

— *Помогай товарищу. Если умеешь что-то делать — научи и его. Если товарищ попал в беду помоги ему чем можешь.*

— *Делись с товарищем. Играй так, чтобы самое лучшее хотелось отдать другу.*

— *Останови товарища, если он делает что-то плохое.*

— *Избегай ссор, споров по пустякам; играй дружно, будь скромн, если у тебя получилось лучше, чем у других; умеи порадоваться успехам товарища.*

— *Умеи спокойно принять помощь, советы и замечания от других ребят.*

Игра «Волшебное колечко»

Цель. Коррекция негативного образа «Я», снятие тревожности, неуверенности в себе.

Ведущий говорит: «Вот колечко из сказочной шкатулки, это не простое колечко, а волшебное. Если надеть его на мизинец, станешь маленьким-маленьким — это твое прошлое. Если надеть его на средний палец, останешься самим собой — это твое настоящее. Если надеть колечко на указательный палец, станешь большим, сильным и красивым — это твое будущее. Кто хочет путешествовать во времени?»

Если ребенок выбирает «прошлое», он садится на корточки или сворачивается клубочком, а остальные ребята гладят его, укачивают, баюкают... Если ребенок выбирает «настоящее», то ему предлагается оценить то, что с ним происходит, с помощью жеста («в моей жизни все хорошо» — большой палец вверх, «в моей жизни не все хорошо» — большой палец вниз). Если же он выбирает «будущее», то закрывает глаза и фантазирует — что интересного и увлекательного случится в его жизни.

Игры на развитие познавательных процессов.

«Апельсин бывает»

Цель: Развитие мышления, речи.

Описание: Педагог предлагает детям по очереди называть по одной характеристике названного предмета. Например: апельсин бывает - сладким, сочным, кислым, с косточками, гнилым и др.

Инструкция: «Предлагаю каждому из вас по кругу продолжить фразу, которую я начну: «Апельсин бывает...»

«Добавь слово»

Цель: Развитие слуховой памяти.

Описание: Педагог говорит фразу, ребенок повторяет фразу и добавляет свое слово. Следующий ребенок повторяет фразу уже с двумя названиями и добавляет третье и т.д.

Инструкция: «Мы пошли в магазин и купили яблоко...»

«Запомни и выложи по памяти»

Цель: Развитие зрительной памяти.

Оборудование: Карточки-образцы с изображением шести предметов или объектов, те же карточки, но разрезанные по одной.

Описание: Каждому ребенку предлагается для запоминания карточка-образец с изображением шести предметов. После чего детям необходимо найти из выложенных на песочнице картинок свои и расположить их так, как было на карточке-образце.

Инструкция: «Запомните картинки, изображенные на вашей карточке (затем карточки убираются). Выберите из выложенных картинок свои и расположите их так, как было на карточке-образце».

«Запомни и повтори»

Цель: Развитие речевой памяти.

Описание: Педагог произносит предложение и просит кого-нибудь из детей его повторить.

Инструкция: Будьте внимательны, запомните, что я скажу, а затем повторите:

- «В саду растут яблони, груши, черемуха, дикая вишня и облепиха»
- «В магазине мы купили апельсиновый, вишневый, ананасовый, яблочный и сливовый сок.
- «Я люблю красные яблоки, сладкие мандарины, твердые груши и кислые лимоны.

Игра с кубиком «Фрукты, овощи, ягоды»

Цель: Развитие мыслительных операций: классификации, обобщения;

Развитие регулятивного и коммуникативного компонентов предпосылок учебных действий (при организации игры).

Оборудование: Кубик, на гранях которого изображены тематические символы: яблоко, лук, малина.

Описание: Перед началом игры с детьми проводится беседа, о том, что обозначают символы на гранях кубика. Хорошо если дети сами догадаются, что обозначает тот или иной символ. Участники сидят в кругу и по очереди бросают кубик. Водящий называет слово, относящееся к той или иной обобщающей категории, ориентируясь на выпавшую грань кубика.

«Назови одним словом»

Цель: Развитие мышления (формирование обобщающих понятий)

Описание: Педагог называет предметы, относящиеся к одному обобщающему понятию, а дети определяют – как их назвать одним словом.

Инструкция: «Как можно назвать одним словом:

слива, яблоко, груша

картофель, капуста, горох

подосиновик, подберезовик, сыроежка

банан, хурма, ананас

репа, свекла, морковь

смородина, малина, клубника

персик, абрикос, апельсин»

«Не пропусти фрукт»

Цель: развитие внимания, быстроты реакции.

Описание: Педагог называет слова, относящиеся к разным обобщающим категориям, задача детей – когда прозвучит название фрукта, хлопнуть в ладоши.

Инструкция: «Я буду называть разные слова, как только вы услышите названия фрукта – хлопните в ладоши».

«Слова на один признак»

Цель: Развитие памяти.

Описание: Педагог называет несколько слов на один признак. Детям необходимо их запомнить. После предъявления слов, дети по одному называют запомнившиеся слова. Если есть трудности, психолог задаёт вопрос: «Чем похожи эти слова?». После воспроизведения слов, детям предлагается назвать другие слова на этот же признак.

Инструкция: «Я назову слова, а вы догадайтесь, чем они схожи и запомните их. Когда я закончу - называйте запоминаемые слова по одному».

апельсин, колесо, мяч, яблоко, кольцо, шарик

огурец, трава, крокодил, елка, лист

конфета, персик, сахар, виноград, торт, печенье

апельсин, лиса, абрикос, морковь, мандарин

солнце, цыпленок, лимон, банан

«Ассоциации»

Цель: Развитие ассоциативного мышления.

Описание: Педагог называет слово (лист, осень, гриб, корзина, лужа, небо...), детям необходимо подобрать слова, ассоциирующиеся с названным.

Инструкция: «Я назову слово, а вы подберите слова, которые связаны с моим по смыслу».

«Вспомнить все»

Цель: Развитие слуховой памяти

Описание: Первый игрок (взрослый) называет «осеннее» слово, следующий игрок повторяет слово взрослого и добавляет свое, последующий – повторяет слова, произнесенные до него, и добавляет свое и т.д. по кругу. До максимального запоминания.

Инструкция: «Сегодня мы будем запоминать слова, связанные со временем года – осень. Повторяйте слова, произнесенные до вас и добавляйте свое слово».

«Когда это бывает? Что бывает?» (игра с мячом)

Цель: Развитие логического мышления

Оборудование: Небольшой мяч

Описание: Дети стоят в кругу или напротив взрослого, который по очереди бросает детям мяч, задавая вопросы. Задача детей - ответить на вопрос быстро и правильно.

Инструкция: «Ловите мяч, слушая вопрос; возвращая мяч, быстро отвечайте» Вопросы детям:

- Какое время года самое теплое?
- Какое время года наступает после лета?
- Когда созревают ягоды?
- Всю землю снег покрывает осенью?
- Перелетные птицы улетают весной?
- Первые листочки на деревьях распускаются зимой?
- Листья желтеют и опадают летом?
- Когда часто льют дожди?
- Когда листья опадают с деревьев?
- Когда птицы улетают на юг?
- Какое время года - солнце, сосульки, лыжи?
- Какое время года - листопад, засохшая трава?
- Какое время года - яркое солнце, горячий песок?
- что бывает зимой? (сугробы, метели...)
- что бывает летом? (жара, дожди...)
- что бывает весной? (проталины, сосульки, лужи...)
- что бывает осенью? (листопад, дождь ...)

«Кто что на зиму запасает»

Цель: Развитие мышления, расширение кругозора, развитие мелкой моторики рук.

Оборудование: Иллюстрации по числу детей с изображением животных и их пищи, карандаши.

Описание: Дети вместе с психологом обсуждают, какие звери, что на зиму запасают, а затем самостоятельно соединяют животного с его пищей. Инструкция: «Зачем животные делают запасы на зиму? Расскажите, что вы знаете о том, как животные готовятся к зиме. На картинках, которые лежат перед вами в левом столбике изображены животные, а в правом столбике – их пища. Помогите зверям подготовиться к зиме - соедините каждое животное с их любимой пищей».

«Назови времена года по порядку от заданного»

Цель: Закрепление знания времен года и их последовательности.

Описание: Педагог предлагает вспомнить времена года и назвать их по порядку от названного ведущим. (ведущим может быть и взрослый и ребенок)

Инструкция: «Я назову время года, а вы вспомните и назовите три времени года, которые идут за ним по порядку».

«Назови лишний признак»

Цель: Развитие умения классифицировать по существенному признаку.

Описание: Педагог перечисляет приметы времен года (по 4), а дети должны догадаться какой из признаков не имеет отношения к осени.

Инструкция: «Какая признак времени года лишний: птицы улетели, низкие тучи, зеленеет травка, листья опадают. Идут дожди, желтеют листья, реки покрыты льдом, голые деревья...»

«Нелепицы» («Осень»)

Цель: Развитие образно-логического мышления.

Оборудование: Картинки с нелепым содержанием.

Описание: Педагог показывает детям по одной картинке с нелепым содержанием.

Инструкция: «Внимательно посмотрите на эту картинку и скажите, все ли здесь правильно. Если что-то вам покажется неправильным, то укажите на это и объясните, почему».

«Осень, зима, весна, лето»

Цель: Развитие мыслительных функций, закрепление знаний о временах года, их признаках.

Оборудование: Карточки с изображением времен года и их признаков.

Описание: Педагог кладет на стол большие карточки с названием времен года и предлагает детям подобрать к каждому времени года маленькие карточки из лежащих на столе. После выполнения задания дети объясняют свой выбор.

«Пары слов»

Цель: Развитие ассоциативной памяти.

Описание: Педагог зачитывает пары слов, которые дети должны запомнить. Затем зачитываются только первые слова, а дети называют соответствующее слово-пару.

Инструкция: «Сейчас я назову пары слов, слова в паре как-то связаны между собой. Запомните их. Затем я буду называть первое слово, а ваша задача - вспомнить второе слово из пары и назвать его:

Небо-туча, дождь-зонт, зима-снег, дерево-лист, осень-листопад, лес-грибы, птица-юг, лужа-сапоги, месяц-сентябрь, бабочка-лето».

«Угадай по описанию»

Цель: Развитие мышления.

Описание: Педагог называет признаки осеннего явления, а дети должны догадаться, о чем он говорит.

Инструкция: «Догадайтесь, какое осеннее явление я описываю:

- большая, черная, серая, хмурая, грозовая... (туча),
- белое, воздушное, красивое... (облако)
- яркое, теплое, далекое, желтое, красное, утреннее, зимнее, ясное... (солнышко),
- желтый, красный, опавший, березовый, сухой, осенний... (лист)
- большая, маленькая, глубокая, грязная... (лужа)
- голубое, пасмурное, низкое... (небо)
- сильный, проливной, мелкий, холодный, теплый, грибной... (дождь)

«Облака»

Цель: Развитие эмоциональной отзывчивости, выразительности движений, умения передавать эмоциональное состояние.

Описание: Дети делятся на две группы. Первая группа изображает гневные облака, вторая — удивляется, глядя на гневные облака. Затем дети меняются ролями. Дети, по желанию, произносят любую фразу от имени удивленного или гневного облака.

Инструкция: «Разделитесь на две группы. Определите, какая группа какую роль будет выполнять. Сейчас по сигналу одна группа превратится в гневные облака, которые будут показывать, какие они сердитые. А ребята из второй группы покажут и расскажут, что они чувствуют, глядя на облака».

«Осенний телефон»

Цель: Развитие навыков совместных действий со сверстником и взрослым.

Описание: Педагог предлагает детям вспомнить слова, отражающие явления осени, и прошептать их друг другу на ухо, а затем рассказать, какие слова они услышали.

Инструкция: «Вспомните, какие слова, характеризующие осень, вы знаете, и по очереди прошепчите два из них соседу справа... Что вы услышали?»

«Рисунки на спине»

Цель: Развитие бережного отношения к сверстнику, внимания, произвольности.

Описание: Детям предлагается разделить на пары. По очереди рисовать на спине партнера рисунок в соответствии с заданной тематикой. Задача партнера — угадать, что нарисовали у него на спине.

«Случай на прогулке» (анализ проблемной ситуации)

Цель: Формирование социальных норм.

Описание: Педагог рассказывает детям ситуацию и предлагает высказать каждого ребенка свое мнение о прочитанном.

Инструкция: Послушайте историю про мальчиков, которая произошла на прогулке: «Дети играли во дворе. Мимо Толи пробежал Денис и нечаянно толкнул его. Толя упал прямо в лужу. Тогда Денис...» Что сказал или сделал Денис? Почему?

Графические упражнения

Цель: Развитие мелкой моторики рук, пространственного мышления, зрительно-моторной координации.

Оборудование: Графические задания.

Описание: Педагог предлагает детям выполнить задание по образцу либо по инструкции на песке.

«Добавь слово»

Цель: Развитие слуховой памяти.

Описание: Педагог говорит фразу, ребенок повторяет фразу и добавляет свое слово. Следующий ребенок повторяет фразу уже с двумя названиями и добавляет третье и т.д.

Инструкция: Повторите фразу, которую я произнесу и продолжите её, добавив свое слово «На морском дне можно встретить...», «В море живут...», «Рыбак поймал...».

«Запомни и повтори»

Цель: развитие слуховой памяти.

Описание: Педагог произносит предложение и просит кого-нибудь из детей его повторить.

Инструкция: «Запомните фразу которую я произнесу, когда я закончу, повторите её:

В аквариуме плавают золотая рыбка, три гуппи и меченосец.

Рыбак поймал, три окуня, пять карасей и большую щуку.

В реке водятся ерши, караси, окуни и лещи.

У рыб есть жабры, плавники и чешуя.

Кета, сельдь, горбуша и камбала - это рыбы, которые живут в море.

«Нелепицы»

Цель: Развитие образно-логического мышления.

Оборудование: Картинки с нелепым содержанием.

Описание: Педагог показывает детям по одной картинке с нелепым содержанием.

Инструкция: «Внимательно посмотрите на эту картинку и скажите, все ли здесь правильно. Если что-то вам покажется неправильным, то укажите на это и объясните, почему».

«Не пропусти рыбу»

Цель: Развитие внимания, быстроты реакции.

Описание: Педагог называет слова, задача детей – когда прозвучит название рыбы, хлопнуть в ладоши.

Инструкция: «Я буду называть разные слова, как только вы услышите названия рыбы – хлопните в ладоши».

Слова для игры: Сом, дятел, кот, щука, стол, мост, карась, дом, кабан, медуза, лещ, рак, рост, окунь, кубики, яхта, налим, краб, звезда, форель, самолет, груша, кораллы, сельдь, пилот, лодка, медведь, камбала, сосна, лимон, карп, почта, стакан, язык, рот, юла, морковь, семга, хвост, ласточка, сцена, масло, кета, сахар, стекло.

«Море волнуется»

Цель: Развитие социального интеллекта.

Описание: Педагог, а в дальнейшем ребенок, предлагает детям на счет три замереть в определенном эмоциональном состоянии (называет эмоцию). Тот, кто, по мнению водящего, лучше всех выполнил задание, становится на его место. Игра продолжается.

«Выложи из палочек» (рыбка, полосатая рыбка)

Цель: Развитие мелкой моторики рук, пространственного мышления, зрительно-моторной координации.

Оборудование: Картинки с изображением предметов, выложенных с помощью деревянных палочек.

Описание: Дети выбирают картинку из предложенных психологом и выкладывают изображение с помощью палочек.

Графические упражнения

Цель: Развитие мелкой моторики рук, пространственного мышления, зрительно-моторной координации.

Оборудование: Графические задания.

Описание: Педагог предлагает детям выполнить задание по образцу либо по инструкции

«Добавь слово»

Цель: Развитие слуховой памяти.

Описание: Педагог говорит фразу: «На лугу расцвели». Ребенок повторяет фразу и добавляет свое название цветка. Следующий ребенок повторяет фразу уже с двумя названиями цветов и добавляет третье и т.д.

«Запомни и повтори»

Цель: Развитие слуховой памяти.

Описание: Педагог произносит предложение и просит кого-нибудь из детей его повторить.

Инструкция: «Запомните фразу которую я произнесу, когда я закончу, повторите её:

В вазе стояли три розы, пять тюльпанов и гвоздика.

На лугу росли ромашки, колокольчики, васильки, и желтые одуванчики.

У Марины любимые цветы – астры, у Кати – розы, а у Светы – хризантемы.

Бабочка сидела на ромашке, затем перелетела на василек, а потом на незабудку.

На фиалке сидел шмель, на клевере - бабочка, а на маке - пчела.

«Не пропусти цветок» («Букет цветов»)

Цель: Развитие внимания, быстроты реакции.

Описание: Педагог называет слова, относящиеся к разным обобщающим понятиям, задача детей – когда прозвучит название цветка - вставать, других растений – топтать ногами.

Инструкция: «Дети, сейчас мы будем составлять букеты из разных цветов. Я буду называть растения, а вы будете вставать каждый раз, когда услышите название цветка. Но в наш букет хотят проникнуть и другие неподходящие растения: если услышите их названия, топайте ногами.

Слова для игры: роза, береза, ромашка, колокольчик, рябина, одуванчик, гладиолус, крапива, тюльпан, лопух.

«Подбери цветочек по узору»

Цель: Развитие зрительного восприятия.

Оборудование: Карточки с изображением узора с недостающей (пустой) частью, отдельные вырезанные элементы для этих картинок, по форме напоминающих цветов.

Описание: Дети выбирают карточки с узорами с недостающей частью. На столе разложены недостающие элементы, по форме напоминающие цветок. Дети находят подходящие по расцветке и узору части к каждой картинке.

Инструкция: Подберите к каждому узору подходящий цветок.

«Продолжи перечисление»

Цель: Развитие понятийного мышления.

Описание: Детям предлагается продолжить перечисление.

Инструкция: «Добавьте слово к словам, которые я назову: тюльпан, роза...

«Цветочное настроение»

Цель: Развитие умения распознавать эмоции по их изображению.

Оборудование: Карточки к игре.

Описание: На столе в свободном порядке лежат карточки к игре. Педагог предлагает отыскать среди цветов грустный, испуганный, веселый, удивленный цветок. Можно предложить детям пофантазировать: чего цветок может бояться, почему цветок грустит, когда он веселится, злится. Когда цветы могут быть спокойными?

Инструкция: «Что вы видите на столе? Чем отличаются цветы друг от друга? Найдите грустный, испуганный, веселый, удивленный, спокойный цветок. Предположите чего цветок может бояться, почему цветок грустит, когда он веселится, злится. Когда цветы могут быть спокойными?»

«Цветик-семицветик»

Цель: Развить умение дружить, делать правильный выбор, сотрудничать со сверстниками, чувства коллектива.

Оборудование: Бумажный цветок с семью лепестками.

Описание: Каждый ребёнок загадывает одно желание, оторвав от общего цветка один лепесток. По окончании психолог организует обсуждение какое желание самое-самое (для всех).

Инструкция: «Если бы у каждого из нас был Цветик-семицветик, какое бы желание вы загадали?»

Лети, лети лепесток, через запад на восток,

Через север, через юг, возвращайся, сделав круг,

Лишь коснёшься ты земли, быть, по-моему, вели.

Вели, чтобы...

«Цветы»

Цель: Формирование позитивного отношения к сверстнику,

Описание: Педагог предлагает разделить на пары: один садовник, другой – цветок. Садовник «сажает» цветок (дотрагивается до «цветка», а тот садится на корточки), «поливает» его (слегка касается пальцами, изображая капли), «ухаживает за цветком», пока цветок не вырастет.

Затем дети меняются ролями.

Графические упражнения

Цель: Развитие мелкой моторики рук, пространственного мышления, зрительно-моторной координации.

Оборудование: Графические задания.

Описание: Педагог предлагает детям выполнить задание по образцу либо по инструкции.

Описание режимов в интерактивной песочнице iSandBOX

Режим Вулкан.

Режим «Вулкан» создает на великолепное зрелище – пылающий вулкан с извергающейся лавой. За счет подсветки песка, при формировании горки возникает красочное подобие настоящего вулкана.

Режим разработан с целью приумножения знаний ребенка о природе. Погружаясь в особенности природных явлений, дети учатся устанавливать простейшие связи между ними и открывают для себя тайны неизведанного.

Здесь дети могут изучить поведение вулкана, увидеть раскаленную лаву, дымящийся кратер и земные разломы.

Режим день и ночь.

Режим-игра «День и ночь» погружает малышей в таинства вращения Земли вокруг Солнца и позволяет изучить чудеса природы, связанные со сменой времени суток. У детей формируется понимание о небесных телах, их поведении и взаимодействии между собой. С помощью данного режима педагог может открыть перед малышами космическое пространство и научить его базовым основам физики и астрономии в легкой, непринужденной форме. Дети могут самостоятельно формировать космические объекты из песка, слушая о них поучительные рассказы воспитателя.

Времена года

Красочный и медитативный режим «Времена года» включает в себя полноценный цикл сезонов: весну, лето, осень и зиму. Природа пробуждается от зимнего сна, Вас встречают капель, майский гром и первые листочки. Затем наступает летняя жара: солнышко согревает все живое своим теплом. Время летит, и вот уже зачастили сентябрьские дожди, переходящие в первые заморозки. Тоскливую осень сменяет морозная зима с узорными снежинками и пушистыми сугробами. А дальше природный цикл повторяется...

Колоритный, впечатляющий и информативный режим раскрывает для детей широкие горизонты познания природы.

Режим Художник.

Используя данный режим, малыши увлеченно рисуют цветные картины в песочном коробе. В зависимости от высоты поверхности, песок меняет цвет, превращая картину в яркую абстракцию. Режим «Художник» предоставляет детям возможность свободного полета творческих фантазий. Детки погружаются в свой мир, создавая песочные шедевры и постигая азы художественного мастерства.

Режим Океан.

Смелое сочетание красок завораживает и приводит в восторг. Ребенок анализирует цветоподачу, представляет, что хочет изобразить, размышляет о том, как будет выглядеть его картина на песке и, при этом, оттачивает свои эстетические навыки.

Режим представляет собой реалистичную модель океана, наполненного жизнью: в водных глубинах плавают экзотические рыбы, на мелководье снуют крабы и черепахи, на дне растут кораллы, а на суше возвышаются пальмы и лиственные деревья. У каждого животного имеется свой ареал обитания и свой алгоритм поведения.

Наблюдая за жизнью в глубинах вод и на их побережье, дети знакомятся со здешними флорой и фауной, климатическими и рельефными особенностями. Режим подходит как в качестве сопутствующего географического пособия, так и выполняет функции коррекционной психологической терапии.

Режим Циклопы против драконов.

Захватывающая игра «Циклопы и Драконы» не даст заскучать Вашим малышам. Разбившись на команды, детки догоняют противника с помощью хлопков, набирая бонусы. Стараться попасть нужно только в чудищ команды-соперника, не задев случайно своих, иначе Вы будете добавлять очки противнику. Задача вовсе не простая!

Игра настолько увлекает малышей в процесс, что они забывают обо всем вокруг и с азартом охотятся за сказочными монстрами. Режим «Циклопы и Драконы» — это отличный способ полезного развлечения и поднятия настроения, как у деток, так и у взрослых.

Режим Сафари.

Столько таинств и опасностей хранит в себе загадочная саванна. Здесь за каждым деревом скрывается хищник, готовый напасть в любую минуту. На водопой приходят грациозные животные. Кругом растут экзотические растения. Измените уровень воды одним движением руки, и цветущая саванна превратится в безжизненную пустыню. Еще один взмах — и пустыня становится диковинным островом...

Колоритный режим позволяет ребенку знакомиться с различными природными зонами, обитающими там животными, наблюдать за их жизнью и познавать новый, неизведанный ранее мир.

Режим Топография.

С помощью данного режима ребенок познакомится с рельефом земной поверхности и понаблюдает, как изменяются ландшафтные высоты. На карте высот, в зависимости от высоты горки, предусмотрено автоматическое окрашивание песка в соответствующий цвет: от темно-синего, который символизирует глубину морей и океанов, до красно-коричневого, обозначающего вершины гор.

Изучение режима «Топография» будет способствовать развитию пространственного мышления у ребенка, так как объекты на карте высот (горы, низменности, водоемы и т.п.) будут ассоциироваться с объектами реального мира.

Режим Источник воды.

Режим «Источник воды» помогает воссоздать в песочнице интерактивные объекты – водопад, русло реки, гейзер. Вытянув руку на высоте 1 метра, Вы генерируете в своих ладонях проекцию водного бурлящего потока. Срывающиеся струи воды смоделированы на основе живых текстур. Ладонями Вы можете сформировать русло, по которому река разливается, заполняя углубления.

С помощью режима «Источник воды» педагог может проводить множество познавательных уроков по изучению физических свойств воды, знакомить детей с водными объектами, рассказывать об их роли на земле и т.д.

Режим Формы и цвета.

Игра «Формы и цвета» учит детей различать геометрические фигуры, сравнивать их размеры, цвета, свойства, объединять фигуры по сходным характеристикам.

В игре имеются четыре сцены с различными геометрическими фигурами. Дети знакомятся с их разновидностями, изучают формы и размеры, узнают основные цвета спектра, пробуют различать их по тону и насыщенности. Педагог может проводить занятия по изучению названий цветов и их оттенков, делению цветов на хроматические и ахроматические. Игра совершенствует глазомер ребенка, улучшает зрительную память и помогает задействовать моторику рук.

Режим воздушные шары.

Игра «Воздушные шары» помогает детям стать более активными, успешно вливаться в командные соревнования и развивать в себе ряд жизненно необходимых качеств.

Цель игры – поймать и «лопнуть» летающие шарики, совпадающие по цвету с окрасом рамки по краям. Цвет рамки периодически меняется, становясь то красным, то оранжевым, то желтым, то зеленым, то голубым, то синим или фиолетовым. Благодаря быстрой смене цветов, малыши учатся оперативно переориентироваться и мгновенно переключать внимание с объекта на объект. В данном режиме прекрасно сочетаются процессы игры и обучения.

Режим Ледниковый период.

В познавательном режиме полноценно отображаются все природные изменения, происходящие в процессе глобального похолодания. После похолодания наступает обратный

процесс – ледники начинают оттаивать, природа пробуждается ото сна, появляется зелень, слышится весеннее пение птиц.

С помощью режима детки узнают о природном поведении, связанном с ледниковой эпохой. Педагог может рассказать об исторических событиях минувших лет, о животных, живших в холодный период или появившихся после потепления, сравнить исторический климат с современным и т.д. Режим служит вспомогательной базой для погружения в мир прошлого.

Режим защита базы.

Режим включает в себя проекцию нескольких интерактивных персонажей, отображаемых на поверхности песка. Участники строят военную базу-укрепление, которую они должны защитить от наступающих врагов. Врагами являются проецируемые подвижные герои. Спаситься от агрессивного неприятеля Вы можете, уничтожая его войско резким движением руки, ударом ладони или броском горсти песка.

Красочный и энергичный режим дарит участникам драйв и адреналин, а также помогает развить реактивное и стратегическое мышление.

Режим Ландшафт.

Режим «Строительство» дает возможность Вашему малышу наглядно ознакомиться с особенностями рельефа земной поверхности и с интересом понаблюдать за природными изменениями. Сформировав ладонями горку на песке, Ваш ребенок увидит, как изменяются растительность, почвенный состав и климат. Малыш поймет, что на песке, как и в жизни, природа меняет свое поведение с изменением высоты горы.

Воспитатель может рассказать ребенку, какие животные обитают на равнинах, и предгорьях, показать, как ведут себя реки во время паводков, изучать вместе с ребенком острова, материки, полезные ископаемые.

Режим долина бабочек.

Перед Вами цель — поймать всех монстров-великанов! И тогда произойдет невиданное чудо... Включив режим «Долина бабочек», детки могут посоревноваться друг с другом в ловле великанов или общими усилиями выпустить на свободу миллионы прекрасных бабочек, живущих в сердцах огромных чудовищ. Убедитесь сами, что хрупкая детская рука способна раскрыть частичку прекрасного даже в сердцах угрюмых, зловещих чудовищ! Режим погружает игроков в яркую графику и добрую атмосферу волшебства.

Фееричный режим развивает у малышей двигательную активность и дает возможность поверить им в добрую сказку.

Режим Сетка.

На песочной поверхности отображается электронная сетка ярких оттенков, которая меняет цвет в зависимости от высоты. Демонстрационный режим завораживает и увлекает. Глядя на пульсирующую сетку, возникает чувство погружения в компьютерную игру или другую реальность.

Данный режим можно использовать в качестве медитативного средства, с помощью которого ребенок может окунуться в собственные мысли, раскрыть в себе новые качества и

таланты, получить новые впечатления и наполниться позитивными эмоциями. Каждому педагогу дается поле для фантазии в вопросе эффективного применения режима «Сетка».