

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ЛИЦЕЙ № 373 МОСКОВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
«ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ЛИЦЕЙ»

ПРИНЯТА

Решением педагогического совета
Государственного бюджетного
общеобразовательного учреждения
лицей № 373 Московского района
Санкт-Петербурга «Экономический лицей»
Протокол от 31.08.2026 № 1

УТВЕРЖДЕНА

Приказом по Государственному
бюджетному общеобразовательному
учреждению лицей № 373
Московского района Санкт-Петербурга
«Экономический лицей»
от 31.08.2026 № 126-од



**Дополнительная общеразвивающая программа
«Песочная анимация»**

Срок освоения: 36 дней
Возраст обучающихся: 6-11 лет

Разработчик:
Святоха Екатерина Павловна,
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Направленность: художественная Адресат программы: обучающиеся 6-11 лет Уровень освоения: общекультурный.

Объем и срок освоения. Общая продолжительность реализации дополнительной общеразвивающей программы составляет 36 часов, 36 дней (18 недель).

Цель: развитие познавательных и творческих способностей дошкольников, воображения в процессе организации деятельности в интерактивной песочнице.

Задачи:

1. 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);

2. Развивающие:

- развивать познавательную активность детей, память, внимание, мышление, творческое воображение, креативность;
- развивать навыки саморелаксации, саморегуляции эмоциональных состояний;
- развивать "универсальные компетенции" (умение работать в команде со сверстниками планировать деятельность, способность принимать решения);
- развивать интерес к нестандартным играм с песком;

3. Воспитательные:

- формировать коммуникативные навыки детей, способствующие успешной адаптации в коллективе;
- воспитывать аккуратность, самостоятельность.

Планируемые результаты:

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.

Метапредметные:

Познавательные навыки:

- 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 навыки:

- учащиеся 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 навыки:

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

Предметные:

- дети хорошо владеют техническими приемами песочницы (регулируют высоту и глубину песка), ориентируются в пространстве;

- знают правила поведения игр в песочнице.

Язык реализации: русский язык.

Форма обучения: очная. Условия

набора на обучение:

На программу могут быть зачислены дети в возрасте 6 – 11 лет. Количество обучающихся в группе: 15 человек.

Формы организации и проведения занятий: практические занятия. Формы организации деятельности на занятии: фронтальная групповая работа педагога со всеми учащимися одновременно.

Материально-техническое обеспечение. Для работы по данной программе необходимо: помещение, оборудование – интерактивная песочница iSandBOX, игрушки и материалы для занятий:

- Природный материал: камушки, ракушки, палочки, шишки.
- Игрушки животных.
- Игрушки людей.
- Игрушки домов или набор кубиков для построек.
- Игрушки транспорта.
- Набор для релаксации (бусинки, кристаллики).
- Формочки.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/аттестации
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	2	2	0	Наблюдение, беседа
2	Подводный мир	6	2	4	Педагогическое наблюдение
3	Ледниковый период	6	2	4	Педагогическое наблюдение
4	Формы и цвета	6	2	4	Педагогическое наблюдение
5	Вулкан	6	2	4	Педагогическое наблюдение
6	Карта высот (топография)	6	2	4	Педагогическое наблюдение
7	Водопад	6	2	4	Педагогическое наблюдение
8	Времена года	6	2	4	Педагогическое наблюдение
9	Художник	6	2	4	Педагогическое наблюдение
10	День - ночь	6	2	4	Педагогическое наблюдение
11	Игры	14	4	10	Педагогическое наблюдение
12	Итоговое занятие	2	0	2	Опрос
Итого часов		72	24	48	

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дополнительной общеразвивающей программы
«Песочная анимация»

Задачи программы:

1. 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);

2. Развивающие:

- развивать познавательную активность детей, память, внимание, мышление, творческое воображение, креативность;
- развивать навыки саморелаксации, саморегуляции эмоциональных состояний;
- развивать "универсальные компетенции" (умение работать в команде со сверстниками, планировать деятельность, способность принимать решения);
- развивать интерес к нестандартным играм с песком;

3. Воспитательные:

- формировать коммуникативные навыки детей, способствующие успешной адаптации в коллективе;
- воспитывать аккуратность, самостоятельность.

Планируемые результаты Программы: 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.

Метапредметные:

Познавательные навыки:

- 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 навыки:

- учащиеся 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 навыки:

- определяют характер своей работы, планируют свою деятельность, прослушав задание;

-пользуются речью как средством общения со сверстниками;

- имеют устойчивый интерес к нестандартной деятельности;

Предметные: дети хорошо владеют техническими приемами песочницы (регулируют высоту и глубину песка), ориентируются в пространстве;

- знают правила поведения игр в песочнице.

Содержание обучения

1 тема: Вводное занятие.

Теория: история появления интерактивной песочницы. Инструктаж по ТБ. Теория.

Знакомство с волшебным песком и правилом поведения во время занятий с песком.

Знакомство с различными свойствами волшебного песка. Общее устройство песочницы, ее составляющие и что от чего зависит, как работает. Режим работы и правила поведения при работе с песочницей. Проведения инструктажа по технике безопасности.

Тема 2. «Игра «Подводный мир»

Задачи

Формировать, расширять и укреплять:

- представления об окружающем мире (об океане, о жителях океана, об их жизнедеятельности и питании, об океанических островах, об ответственности человека за сохранение, экологию океана);
- навык ориентировки в пространстве;
- крупную и мелкую моторную деятельность;
- навыки коллективной и индивидуальной творческой деятельности;
- вербализации деятельности.

Оборудование:

- Интерактивная песочница iSandBOX – режим «Океан: флора и фауна». На песочное поле проецируется аналог ландшафта Земли. В зависимости от рельефа поверхности, которую формирует дети, на песочной картине могут возникнуть острова, мысы, лагуны, покрытые растительностью, все, что оказалось ниже определенного уровня – заполняется водой. Чем больше глубокого пространства на песочной картине, тем объемнее – океаническое (водное). В океаническом пространстве появляются некоторые его жители – рыбы, кораллы, моллюски, крабы, акулы, черепашки. Над водой и сушей летают чайки. Появляется шхуна. Картина активно насыщена звуками природы;
- наборы миниатюрных пластмассовых игрушек (дикие животные, рыбы, птицы);
- природные материалы (камни, палочки, ракушки).

Ход игры:

Теория: педагог размещает детей вокруг песочницы так, чтобы у каждого было своё пространство, часть общего игрового пространства. Запускает режим интерактивной песочницы «Океан: флора и фауна» и рассказывает сказку: «Жила-была капелька воды. Она росла, росла и превратилась в большой-пребольшой океан (педагог показывает, как растёт капля, меняя режим). У океана появилось много друзей, жителей океана».

Практика: дети берут океанических рыб и животных, населяют океан, острова, самостоятельно взаимодействуют с ними. Педагог участвует в самостоятельной игре, как партнер, своим примером демонстрируя образец конструктивной коммуникации, правил взаимодействия, совместно с детьми расселяет животных: кому, где будет удобно и комфортно жить (вода, острова, суша), попутно объясняя – почему. Далее дети играют самостоятельно.

Тема 3. Игра «Ледниковый период»

Задачи

Формировать:

- представления, расширять и укреплять знания об окружающем мире - об изменениях теплового режима (кратких и длительных периодов), о последствиях ледникового периода, о последствиях процесса потепления;
- умение наблюдать за окружающим пространством;
- вербализацию наблюдаемых процессов;

Оборудование:

- интерактивная песочница iSandBOX – режим «Ледниковый период»- на песочное поле с любым ландшафтом (рекомендуется использовать изначально режимы «Ландшафт», «Океан», «Источник воды») проецируется процесс, преобразующий пространство воды в оледенение, а суши - в заснеживание. Затем картина меняется – демонстрируется процесс потепления;
- набор миниатюрных пластмассовых игрушек «Динозавры»,
- природные материалы (камни, палочки, ракушки).

Ход игры:

Теория: Педагог рассказывает о том, что можно делать в период оледенения, затем спрашивает детей, что им понравилось и что будут делать их герои (динозавры): читать, спать, ходить в гости (по подземным переходам). Когда ледниковый период заканчивается, жизнь динозавров входит в свое обычное русло.

Практика: начинается игра - с построения образа жизни динозавров в доледниковый период. Дети выбирают себе героя (динозавра), строят ему жилище. Педагог объясняет детям, что жилище должно быть теплым (показывает, как строить), так как скоро наступит оледенение и животным понадобятся теплые норы, пещеры. Затем наступает оледенение, педагог обращает внимание детей на признаки приближающегося ледникового периода, дети прячут своих динозавров в теплые жилища, пережидают холод. Затем игру можно повторить.

Тема 4. Игра «Формы и цвета»

Задачи

Формировать:

- сенсорные эталоны (цвет, форма, размер);
- пространственные представления;
- азы анализа, синтеза, сравнения, обобщения;
- крупную и мелкую моторику;

Оборудование:

- Интерактивная песочница iSandBOX – режим «Формы и цвета» На песочное поле проецируются геометрические формы – треугольник, квадрат, круг, прямоугольник, раскрашенные в разные цвета. В процессе игры могут изменяться их размеры и количество. Формы можно углублять в песок или возвышать над поверхностью песка (насыпать на них песок). Проецируются на песок и цифры;
- наборы игрушек разных цветов (желтого, зеленого, красного, синего);
- наборы игрушек и предметов разной геометрической формы

Ход игры:

1 вариант

Теория: педагог обращает внимание на одну из проявившихся на песочном поле фигур и предлагает детям выбрать из игрушек все – такой же формы. «Дети, наш треугольник потерялся! Давайте найдем его семью. Вот эта груша, правильно. Треугольная пуговица. Пирамидка. Вот и нашлась семья!»

Практика: дети находят игрушки, расставляют рядом с треугольником на песочное поле. Далее игра повторяется с другими геометрическими формами.

2 вариант

«Семья» предметов подбирается по цвету. Педагог: «Дети, посмотрите на этот круг. Какого он цвета? Правильно, круг – красный. Красный круг решил поиграть с нами.

Найдете ли вы его семью, в которой все – красного цвета? Да, вот этот красный шарик. И красная машинка. Правильно, красная бусина и красный мяч. Вот, нашли всех!»

Тема 5. Игра «Вулкан»

Задачи

Формировать:

- представления об окружающем мире - о вулканах и их деятельности;
- умение наблюдать за игровым пространством;
- умение распознавать и выражать сильные чувства – злость, обиду, страх.

Оборудование:

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

Ход игры:

Теория: педагог показывает детям, как построить гору правильной конической формы, обращает внимание детей, что вместе строить легче и быстрее, чем в одиночку. Во время извержения вулкана воспитатель поощряет эмоциональное реагирование у детей (громкие возгласы, жестикуляцию, высказывания, эмоциональную вербализацию детьми причины такого поведения у них: «страшно», «громко», «яркий цвет лавы» и т.д.). Затем педагог спрашивает, можно ли тут жить людям и животным. Почему?

Практика: после этого педагог предлагает разровнять песочное поле и расспрашивает детей, что они видят теперь, что изменилось, какие цвета видят сейчас, что чувствуют – стало спокойнее или нет, можно ли сейчас выйти погулять животным. Дети берут фигурки животных и обживают пространство: ходят в гости, находят друзей, пищу для животных. Далее игру можно повторить.

Тема 6. Игра Карта высот «Топография»

Задачи

Формировать:

- представления об окружающем мире;
- навыки ориентировки в пространстве;
- крупную и мелкую моторную деятельность;

Оборудование:

- интерактивная песочница iSandBOX – режимы «Источники воды», «Ландшафт», «Топография». На песочное поле проецируется аналог ландшафта Земли. В зависимости от рельефа поверхности, которую формируют участники процесса, на песочной картине могут возникнуть горы, холмы, степи, леса или же их цветовые обозначения;
- наборы миниатюрных пластмассовых игрушек;
- природные материалы (камни, палочки, ракушки);
- крупные бусины, пуговицы;
- плоскостные зрительные ориентиры;
- кукла-волшебница;
- формочки и лопатки для песка.

Ход игры

Теория: в руках педагога — кукла-волшебница из Страны Чудес. Педагог говорит, что волшебница очень любит делать сюрпризы. Пролетая над волшебным полем (песочницей), она заколдовала его, спрятав там много интересных сюрпризов. Но это еще не все. Где-то спрятан волшебный клад. Искать надо, следуя указаниям волшебницы

(стрелки, метки, оставленные волшебницей на песочном поле, специальные приемы поиска – всей ладонью, растопырив пальцы, ладошка-лодочка, одним пальцем, кулачками).

Практика: с помощью педагога дети находят спрятанные сокровища.

Тема 7. Игра «Водопад»

Задачи

Формировать, расширять и укреплять:

- представления об окружающем мире;
- навыки ориентировки в пространстве;
- крупную и мелкую моторную деятельность;

Оборудование:

- интерактивная песочница iSandBOX – режим «Источники воды»: на песочное поле проецируется аналог ландшафта Земли. В зависимости от рельефа поверхности, которую формирует участник (участники) процесса, на песочной картине могут возникнуть горы, холмы, степи, леса. В определенный момент строительства в произвольном месте (место выбирает компьютерная программа) появляется источник воды, для которого игроки формируют русло, задают направление течению или формируют резервуар;
- наборы миниатюрных пластмассовых игрушек;
- природные материалы (камни, палочки, ракушки);
- формочки и лопатки для песка.

Ход игры:

Теория: педагог размещает детей вокруг песочницы так, чтобы у каждого было своё пространство, часть общего игрового пространства, затем показывает, как формировать пространство песочницы (погружает руки в песок, раздвигает, прокапывает каналы, насыпает горку, разравнивает ладонями) дети произвольно передвигают песок руками, наблюдают за меняющимся ландшафтом.

Практика: педагог выставляет несколько фигурок животных и людей (дети выбирают себе понравившуюся фигуру) и дает инструкцию: «Дети, эти животные и люди хотят пить, как только появляется из земли ручеек, вы даёте им воды». Дети наблюдают за происходящим в песочнице, выполняют игровые действия, кормят и поят людей и животных, самостоятельно создают источники воды, зеленые луга для построения жилищ для людей и пастбища для животных.

Тема 8. Игра «Времена года»

Задачи

Формировать:

- представления об окружающем мире, расширять и укреплять знания о временах года; о смене времен года; о деятельности людей в различные времена года; о детских играх и забавах в различные времена года, о постоянной смене событий, переживаний, о разных видах деятельности в разные времена года;
- умение наблюдать за изменяющимися сезонами, формирующимся в игре пространством;
- вербализацию процесса наблюдений;
- анализ и синтез, классификацию и сериацию приобретенных знаний;
- выражение собственных чувств;

Оборудование:

- Интерактивная песочница iSandBOX – режим «Времена года»: На песочное поле проецируются сюжетные картины природных явлений различных времен года, разделенные по месяцам. Трансляция сопровождается звуками живой природы;
- сезонные игрушечные предметы – зонтик, ягоды, грибы, овощи, снежинка, санки и т.д.

Ход игры:

Теория: педагог, меняя времена года, задает детям вопросы - когда бывает то или иное явление природы (дождь, снег, опадают листья с деревьев, распускаются листья и т.д.) или уместно то или иное действие (кататься на санках, ходить под зонтом, собирать овощи, ягоды, грибы).

Практика: дети отвечают, экспериментируют с пространством – формируют пространство (сугробы, лужи, возвышения и т.д.) выбирают подходящие игрушки и проигрывают действия – катают животных и людей на санках, собирают ягоды, поливают цветы, ловят снежинки и т.д.

Тема 9. Игра «Художник»

Задачи

Формировать:

- представления об объектах изображения, их форме, цвете;
- умение воссоздавать наблюдаемые или вспоминаемые, творчески преобразованные объекты;
- навыки целенаправленной созидательной деятельности;
- опыт эмоциональной удовлетворенности результатами собственной деятельности.

Оборудование:

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

Ход игры

Теория: педагог «Дети, посмотрите, какие красивые узоры у нас на песке. Но это не просто узоры. Тут спрятались разные звери и птицы, цветы, деревья и разные предметы. Хотят поиграть с вами в прятки. Давайте их поищем! Раз, два, три, четыре, пять – начинаем мы искать! Вот, например, собака, это глаз, ее хвост, лапы. А кто еще тут спрятался?»

Практика: дети находят и узнают различные объекты, педагог поддерживает, достраивает найденные детьми образы, если в этом есть необходимость.

Тема 10. Игра «День - ночь»

Задачи

Формировать:

- временные представления (о двух периодах в сутках - дне и ночи, о смене времени суток);
- представления об окружающем мире (о деятельности людей в определенный период суток, о поэтических, художественных и музыкальных произведениях, посвященных дню и ночи, о разных видах деятельности);
- навыки наблюдения за изменением времени суток;
- навыки обсуждения личного опыта;
- навыки наблюдения и исследования за формирующимся в игре пространством, опыт постоянной смены событий.

Оборудование:

- Интерактивная песочница iSandBOX – режим «День и ночь». На песочное поле проецируется одновременно день и ночь (для сравнения) либо по очереди, чтобы сфокусироваться на одном времени суток;
- набор картинок и предметов быта, применяемых ночью и свойственных для этого времени суток (подушечка, звездочка, месяц, спящий ребенок и т.д.);

- набор картинок и предметов быта, применяемых днем и свойственных для этого времени суток (игрушки, цветок, конфета, мяч и т.д.);
- набор формочек и лопаток для песка.

Ход игры:

1 вариант

Теория: педагог произвольно раздает игрокам предметы из двух наборов, так, что у каждого ребенка оказывается несколько предметов.

Практика: Дети рассматривают свои предметы, педагог организует обсуждение, для чего они предназначены, когда нужны – днем или ночью? Далее, при смене режимов «день» и «ночь», по команде «День!» или «Ночь!», дети выставляют на песочное поле соответствующие предметы. Педагог организует взаимопроверку и помощь игроков друг другу в командной игре.

2 вариант

На песочное поле проецируется одновременно день и ночь. Дети формируют пространство песочного поля при помощи формочек и лопаток. Наблюдают за изменениями на песочном поле. Педагог организует обсуждение, что такое день и ночь, для чего нужны, что делают люди днем и ночью, что используют при этом. Затем педагог высыпает на песочное поле предметы из двух наборов (для ночи и для дня). Далее дети классифицируют предметы, на дневные и ночные, располагая их на соответствующие стороны песочницы. Педагог организует взаимопроверку и помощь игроков друг другу в командной игре.

Тема 11. Игры.

Теория: педагог рассказывает правила игр.

«Догони шарик»

Задачи

Формировать:

- сенсорные эталоны (цвет, форма, размер);
- умение ориентировки в пространстве;
- способность к концентрации и переключению внимания;
- навыки индивидуальной и коллективной работы;
- навыки наблюдения за формирующимся в игре пространством;
- опыт использования в деятельности правой и левой руки, межполушарное взаимодействие;

Оборудование:

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

Ход игры:

1 вариант

Практика: педагог предлагает детям догнать шарики. «Ребята, продавец шаров растерял все свои шарики. Если их не поймать, они улетят в космос и будут загрязнять его. Нельзя этого допустить! Давайте быстро поймаем эти шарики! И продавец шаров поблагодарит нас салютом!» Педагог показывает, какими

способами их можно ловить – хлопать ладошкой по песку, быстро-быстро помахать ладошкой над проецируемым изображением воздушного шарика. Дети догоняют шарики, схлопывают их.

2 вариант

Дети ловят шарики такого же цвета, что и рамка игрового поля в песочнице. «Дети, продавец шаров подсказал, как быстрее поймать все шары. Мы будем ловить шары одного цвета, а какого – нам подскажет вот эта рамка. Давайте посмотрим, каких цветов здесь есть шары. Синий, красный, зеленый. Смотрим, какая рамка? Зеленая! Значит, ловим зеленые шары! Когда мы с вами поймаем все зеленые шары, продавец шаров поблагодарит нас салютом. Начали!»

Игра «Сетка»

Задачи

Формировать:

- навыки пространственной ориентировки;
- положительный опыт индивидуальной и коллективной работы;
- азы анализа и вербализации результатов своего труда;
- навыки наблюдения за формирующимся в игре пространством;
- опыт эмоциональной удовлетворенности результатами деятельности.

Оборудование:

Интерактивная песочница iSandBOX – режим «Сетка»: на песочное поле проецируется сетка в различных вариантах – с мелкими и частыми, с крупными и редкими, со средними ячейками;

- 2 набора игрушек, отличающихся размерами (1-й: слон, жираф, лев, динозавр, бегемот, носорог; 2-й: кошка, мышка, собака, зайчик, лиса, белка);
- формочки и лопатки для песка.

Ход игры:

Практика: педагог показывает на сетку в песочнице и говорит детям: «Ребята, посмотрите – это маленькие домики для маленьких животных (кошка, мышка, зайчик, собака и др.), а это – большие домики для больших животных (слон, лев, жираф, бегемот)». Педагог меняет режим интерактивной песочницы на крупные ячейки сетки. Повторяет показ «домиков» разного размера несколько раз, предлагает детям потрогать домики руками, определить размер. Например, в маленькие домики помещается 1 ладошка, а в большие – обе ладошки ребенка. Затем педагог предлагает: «Давайте поселим животных в правильные домики». Дети заселяют животных, выкапывают им норы, устраивают им быт, взаимодействуют (находят друзей, ходят в гости).

Тема 12. Итоговое занятие. Практика: подведение итогов в игровой форме:

Режим «Игры танки»

включает в себя проекцию нескольких интерактивных персонажей, отображаемых на поверхности песка. Обучающиеся строят военную базу укрепление, которую они должны защитить от наступающих врагов. Врагами являются проецируемые интерактивные герои. Спастись от агрессивного неприятеля можно, уничтожив его войско резким движением руки, ударом ладони или броском горсти песка. Если врагу всё же удастся победить, и база обучающихся полностью уничтожена, то выводится сообщение о проигрыше. После него следует перезапустить режим.

Режим «Игры драконы»

не даст заскучать обучающимся. Режим предназначен для групповой игры, в которой должны участвовать минимум двое человек. Разбившись на команды, обучающиеся догоняют противника с помощью хлопков, набирая бонусы. Стараться попасть нужно только в чудищ команды-соперника, не задев случайно своих, иначе будут добавляться очки противнику. Задача вовсе не простая! Игра настолько увлекает в процесс, что обучающиеся забывают обо всем вокруг и с азартом охотятся за сказочными монстрами

Календарно-тематическое планирование
дополнительной общеразвивающей программы
«Песочная анимация»

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Планируемая дата	Фактическая дата
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Теория. Знакомство с волшебным песком и правилом поведения во время занятий с песком.	2		
2	Подводный мир. Знакомство с различными свойствами волшебного песка.	2		
3	Обитатели океана	2		
4	Строительство островов, наблюдение за морским дном, жизнедеятельностью обитателей океана	2		
5	Ледниковый период. Что такое снег/лед. Почему наступал ледниковый период, когда он был и что это такое?	2		
6	Разность температур в зависимости от высоты рельефа	2		
7	Следы животных.	2		
8	Формы и цвета Закрепление основных цветов.	2		
9	Зависимость цвета от высоты рельефа;	2		
10	Закрепление счета до 5 и цифр по порядку	2		
11	Вулкан Что такое вулкан? Строительство вулканов	2		
12	Вулканы и животные, живущие по соседству	2		
13	Закрепление понятий о вулкане и его строении	2		
14	Карта высот (топография)	2		
15	Особенности рельефа — горы, низины, водные объекты	2		
16	Изучение континентов	2		
17	Водопад Создания интерактивного объекта — водопада.	2		
18	Инструктаж по ТБ. Строительство	2		

	плотин людьми: польза и негативное воздействие			
19	Горные водоемы: реки, озера, водохранилища	2		
20	Времена года	2		
21	Последовательность времен года.	2		
22	Признаки времен года	2		
23	Художник	2		
24	Тайны узоров	2		
25	Особенности рисования узоров	2		
26	День - ночь	2		
27	День - ночь	2		
28	День - ночь	2		
29	Игры	2		
30	Игры	2		
31	Игры	2		
32	Игры	2		
33	Игры	2		
34	Игры	2		
35	Игры	2		
36	Итоговое занятие	2		
Итого		72		

Методические материалы Дополнительной
общеразвивающей программы
«Песочная анимация»

№	Тема программы (раздела)	Форма организации занятия	Методы и приемы	Дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
1.	Вводное занятие	Беседа инструктаж	Словесный Наглядный Практический	Наглядный материал, интерактивная песочница	Опрос
2.	Подводный мир	Практическое занятие, теоретическое занятие	Словесный Наглядный Практический	Наглядный материал, интерактивная песочница	Обсуждение игры
3.	Ледниковый период	Практическое занятие, теоретическое занятие	Словесный Наглядный Практический	Наглядный материал, интерактивная песочница	Обсуждение игры
4.	Формы и цвета	Практическое занятие, теоретическое занятие	Словесный Наглядный Практический	Наглядный материал, интерактивная песочница	Обсуждение игры
5.	Вулкан	Практическое занятие, теоретическое занятие	Словесный Наглядный Практический	Наглядный материал, интерактивная песочница	Обсуждение игры
6.	Карта высот (топография)	Практическое занятие, теоретическое занятие	Словесный Наглядный Практический	Наглядный материал, интерактивная песочница	Обсуждение игры
7.	Водопад	Практическое занятие, теоретическое занятие	Словесный Наглядный Практический	Наглядный материал, интерактивная песочница	Обсуждение игры
8.	Времена года	Практическое занятие, теоретическое занятие	Словесный Наглядный Практический	Наглядный материал, интерактивная песочница	Обсуждение игры
9.	Художник	Практическое занятие, теоретическое занятие	Словесный Наглядный Практический	Наглядный материал, интерактивная песочница	Обсуждение игры
10.	День- ночь	Практическое занятие, теоретическое занятие	Словесный Наглядный Практический	Наглядный материал, интерактивная песочница	Обсуждение игры
11.	Игры	Практическое занятие, теоретическое занятие	Словесный Наглядный Практический	Наглядный материал, интерактивная песочница	Обсуждение игры
12.	Итоговое занятие	Практическое занятие,	Словесный Наглядный	Наглядный материал, интерактивная песочница	Обсуждение игры

		теоретическое занятие	Практический		
--	--	--------------------------	--------------	--	--

В процессе занятий используются разнообразные методы обучения:

- словесные: рассказ, беседы, объяснение, инструктаж.
- наглядные: показ видеоматериалов.
- практические: упражнения и игры по заданию.
- игровые методы.

Принципы организации занятия в интерактивной песочнице

Занятия в интерактивной песочнице строятся с учетом следующих принципов. Это поможет проводить их с наибольшим эффектом.

1. Комфортная среда для ребёнка.

Занятие должно быть местом, где дети чувствуют себя в безопасности, где они могут свободно творить в безоценочной среде. Интерактивная песочница создаёт уютную, доброжелательную атмосферу для занятий, с помощью направленного светового потока и приглушённого света в помещении.

2. Инструкция к играм дается в сказочной или стихотворной форме.

Так дети лучше усваивают правила. Ритм и повторы, используемые в стихотворении или сказках, обеспечивают предсказуемость процесса для ребенка и способствуют запоминанию. Кроме того, интерактивная песочница, с помощью цветовой стимуляции и приема мультипликации, надолго удерживает внимание.

3. Контакт с педагогом.

Педагог выстраивает открытые отношения с детьми, где каждый ребёнок может свободно обмениваться впечатлениями, проговаривать свои ощущения. Интерактивная песочница неизменно вызывает восторженные эмоции у детей, которые дети могут открыто выражать в поддерживающей среде.

4. Упражнения, подходящие возрастным и индивидуальным особенностям детей.

Важно выбирать оптимальную сложность упражнений, чтобы детям было немного трудно их выполнять. Так развивается моторное планирование, которое появляется тогда, когда появляется новая задача, или требуется использовать новый инструмент, сделать что-то неосвоенное, непривычное. Для этого в интерактивной песочнице предусмотрена градация по уровням сложности. Можно легко подбирать необходимую сложность под каждого ребёнка.

5. «Проживание» разных ситуаций в игровой форме.

В процессе игры у ребёнка осуществляется взаимный переход «воображаемого» в «реальное» и наоборот. Это помогает ему осознать, какой поступок он совершил: правильный или ошибочный. В интерактивной песочнице разработаны специальные режимы для проживания ситуаций в игровой форме и понимания своих действий. Также, важно, что режимы интерактивной песочницы предполагают неоднократное повторение сюжета, понимания устойчивости и стабильности мира, и, следовательно, формирования уверенности и компетентности.

6. «Оживление» абстрактных символов.

Режимы интерактивной песочницы визуализируют некоторые абстрактные понятия, которые находятся в зоне ближайшего развития дошкольников.

Формы подведения итогов обучения по программе: рефлексия, обсуждение с детьми об уже имеющихся знаниях и представлениях; открытия детьми новых знаний.

Оценка освоения детьми реализуемой программы «Песочные Барханы» может осуществляться путем наблюдения в совместной деятельности детьми, в образовательной деятельности.

Формы контроля. Для контроля результативности освоения программы используются диагностическая методика «Эмоциональный термометр»: детям

предлагается оценить свое эмоциональное состояние в различных ситуациях. Например - Как ты себя чувствуешь, когда играешь с ребятами? Как ты себя чувствуешь, когда ты идешь в детский сад? и т.п.

Для отслеживания динамики освоения данной дополнительной общеобразовательной программы и анализа результатов образовательной деятельности разработан мониторинг, который осуществляется в течение срока реализации программы и включает первичную диагностику, текущий контроль и итоговый контроль.

Вводный контроль (первичная диагностика) проводится в начале реализации программы для определения уровня подготовки обучающихся, их интересов и способностей. Форма проведения – беседа, устный опрос, наблюдение.

Текущий контроль осуществляется в процессе проведения каждого занятия. Направлен на закрепление теоретического и практического материала по изучаемой теме: контроль за выполнением заданий; контроль за соблюдением требований педагога; анализ и обсуждение с детьми выполненных заданий (по окончании работы). Форма проведения – игры, игровые задания, беседа.

Итоговый контроль проводится в конце обучения для демонстрации достигнутого результата. Формы контроля: итоговая диагностика в виде наблюдения за ребёнком во время занятия с песком и анализа работ.

Организованная деятельность:

- Больше наблюдает, чем работает сам;
- Активно участвует в играх;
- С трудом сосредотачивается на играх, много отвлекается.

Аккуратность:

- Излишне аккуратен, боится песка, не использует воду;
- Аккуратен в меру возраста;
- Неаккуратен, разбрасывает песок и не замечает этого;

Насыщенность:

- В песочнице мало предметов (0—5);
- В песочнице достаточное для игры количество предметов (5—10);
- Песочница перенасыщена предметами, они мешают ребенку сосредоточиться на игре.

Коммуникация:

- Ребенок идет на контакт со взрослым во время игр с песком;
- Ребенок не идет на контакт со взрослым во время игр с песком;
- Предпочитает играть один.

Игровые действия с песком:

- слушает, показывает, подражает действиям воспитателя;
- слушает, показывает, но не подражает действию воспитателя;
- не слушает, не показывает, не подражает действию воспитателя.

Внимание:

- ребенок внимательно наблюдает и воспроизводит фигуру или действие на песке;
- ребенок наблюдает, воспроизводит не точную фигуру или не точное действие на песке;
- ребенок не внимателен, не воспроизводит фигуру, малоактивен.

Форма фиксации результатов – Игра - викторина «В поисках сокровища»

Оценочные материалы

Уровень результативности	Характеристика уровня результативности
Низкий уровень знаний, умений навыков	мало эмоционален; «ровно», спокойно относится к играм с песком, нет активного интереса, равнодушен. Не способен самостоятельно выполнять игровые упражнения с песком - 1 балл.
Средний уровень знаний, умений навыков	эмоциональная отзывчивость, интерес играть с песком, желание включиться в игровую деятельность. Однако ребенок затрудняется в выполнении задания. Требуется помощь педагога, дополнительное объяснение, показ, повторы - 2 балла.
Высокий уровень знаний, умений навыков	Высокий уровень (активность ребенка, проявляет самостоятельность, инициативу; быстрое осмысление задания с песком) – 3 балла.

Шкалирование результатов мониторинга

Кол-во баллов	Требования по теоретической подготовке	Требования по практической подготовке	Результат
3	Освоил в полном объеме все теоретические знания, предусмотренных программой	Освоил в полном объеме практические умения	Программа освоена в полном объеме. Высокий уровень
2	Освоил больше половины теоретических знаний, предусмотренных программой	Освоил больше половины практических умений	Программа освоена. Средний уровень
1	Освоил меньше половины теоретических знаний, предусмотренных программой	Освоил меньше половины практических умений	Программа освоена частично. Низкий уровень
0	Не освоил теоретические знания.	Не освоил практические умения	Не освоил программу.

Список литературы

1. Зинкевич – Евстегнеева, Т.Д. Психотерапия зависимостей. Метод сказкотерапии. – СПб.: Речь, 2017. – 176 с.
2. Зинкевич – Евстегнеева, Т. Д., Грабенко, Т. М. Чудеса на песке. Практикум по песочной терапии. СПб.: Речь, 2016. – 340 с.
3. Киселева М. В. Арт- терапия в работе с детьми. Руководство для детских психологов, педагогов, врачей и специалистов, работающих с детьми. – СПб.: Речь, 2016. – 160 с.
4. 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, 2016. – 61с.
5. Панина, А.А. программа дополнительного образования детей «Песочная палитра»
6. Федосеева М.А. Занятия с детьми 3-7 лет по развитию эмоционально – коммуникативной и познавательной сфер средствами песочной терапии. Волгоград: «Учитель», 2017. – 122 с.