



**ИНТЕРАКТИВНАЯ
ПЕСОЧНИЦА**
методическое пособие

**INTERACTIVE
PROJECT**

Данное методическое пособие создано практикующим специалистом дошкольного образовательного учреждения: Марией Григорьевной Ячменевой, методистом-организатором и педагогом дошкольного образования.

Данное методическое пособие подготовлено для воспитателей, психологов-педагогов, дефектологов, учителей-логопедов и др. специалистов, работающих с детьми старшего дошкольного возраста, а также для учителей начальной школы. Представленный материал может быть использован в образовательном процессе или в игровой деятельности, а также для использования в инклюзивном образовании и с детьми с ОВЗ.

© Ячменева М. Г.
© Мищенко М. С. (дизайн)
© Зыкова Н.Г. (редактор-корректор)

© Разработчик оборудования и правообладатель:

ООО «Интерактивная проекция».

Россия, Московская область, наукоград Королёв, ул. Калинина, 6 «Б»;

тел.: 8 800 201 08 77, +7 495 744 35 72;

www.interactive-project.ru

Пособие поставляется только в комплекте с изделием

Интерактивная песочница

Не предназначено для продажи.

При использовании, копировании или перепечатке любого фрагмента настоящего методического пособия — обязательно указание источника и письменное согласие правообладателя

ОГЛАВЛЕНИЕ

Интерактивная песочница. Общая информация	5
О методическом пособии	6
Описание возможностей и эффектов, примеры игр и игровых упражнений с развивающей интерактивной песочницей	7
Раздел 1. Мир живой и неживой природы	8
Природные явления	
«Вулкан»	8
«Четыре сезона»	10
Основы географии	
«Материки»	12
Космические приключения	
«В поисках кристаллов»	14
Дикие и домашние животные	
«Лесные животные»	16
«Раскрась животных»	18
«Африканские животные»	20
«Ферма»	22
Морские обитатели	
«Морские животные»	24
«Черепаша»	26

Насекомые	
«Подземные жители»	28
Исторические животные	
«Динозавры»	30
Раздел 2. Мир исследований	32
Раскопки	
«Раскопки динозавра»	32
«Раскопки мамонта»	34
«Раскопки черепахи»	35
Раздел 3. Мир математики и логики	36
Задания на логику	
«Закати шарики»	36
Элементарные математические представления	
«Изучение цифр»	38
«Изучение цветов на фигурах»	40
Раздел 4. Радужный мир	42
«Собери шары по цвету»	42
«Художник»	43



Интерактивная песочница Interactive Project — комплекс, включающий в себя компьютер, на который установлено программное обеспечение, а также проектор, датчик, резервуар для песка с крышкой-столешницей. Интерактивные песочницы для детского сада, развивающих центров очень нравятся детям. Ведь в них совмещаются возможность поиграть с песком, яркий интерактив и развитие через игру.

Интерактивная песочница создаёт естественную стимулирующую среду, в которой ребенок чувствует себя комфортно и защищенно, проявляя творческую активность. Оборудование надёжно и безопасно в использовании. Соответствует ФГОС и СанПиН.

В комплект Интерактивной песочницы входят 20 интерактивных игр, с применением которых можно провести более 40 игровых упражнений. Интерактивная песочница даёт возможность педагогам заниматься с детьми в увлекательной игровой форме.

Подробнее об оборудовании:

<https://interactive-project.ru/production/interaktivnaya-pesochnica/>

Методическое пособие по работе с Интерактивной песочницей, разработанное в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования (ФГОСДО) и Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования (ФГОС НОО), открывает новые возможности использования данного оборудования в процессе реализации организованной образовательной и совместной партнёрской деятельности с детьми в дошкольных образовательных учреждениях, внеурочной работе с детьми в начальной школе и для организации инклюзивного образования и работе с детьми с ОВЗ.

Оборудование (Интерактивная песочница) является составной частью развивающей предметно-пространственной образовательной среды;

Структура и содержание разработаны в соответствии с принципами реализации ведущей игровой деятельности в дошкольном возрасте и учебной деятельности в младшем школьном; а также, личностно-ориентированного подхода в развитии и воспитании детей;

Игровые упражнения с песком на Интерактивной песочнице подойдут для психолого-педагогического сопровождения, поддержки и обучения детей с ОВЗ;

Игры, на основе Интерактивной песочницы Interactive Project, легко интегрируются с любой основной образовательной программой ДОО. Также, данное оборудование может найти применение в работе с авторскими методиками развития и воспитания дошкольников в различных организациях, оказывающих образовательные услуги;

Возможности оборудования способствуют развитию интеллектуальных и личностных качеств ребёнка в комфортной, с психологической точки зрения, работе со специальным песком;

Работа с оборудованием создаёт условия для организации как совместной партнёрской деятельности взрослого и детей, так и самостоятельной игровой и познавательной деятельности детей;

Активное и умелое использование педагогами детского сада возможностей Интерактивной песочницы в практической деятельности, становится для ребёнка проводником в мир новых технологий, формирует основы информационной культуры его личности. При этом, значительно возрастает интерес детей к занятиям.

Описание возможностей и эффектов, примеры игр и игровых упражнений с развивающей ИНТЕРАКТИВНОЙ ПЕСОЧНИЦЕЙ

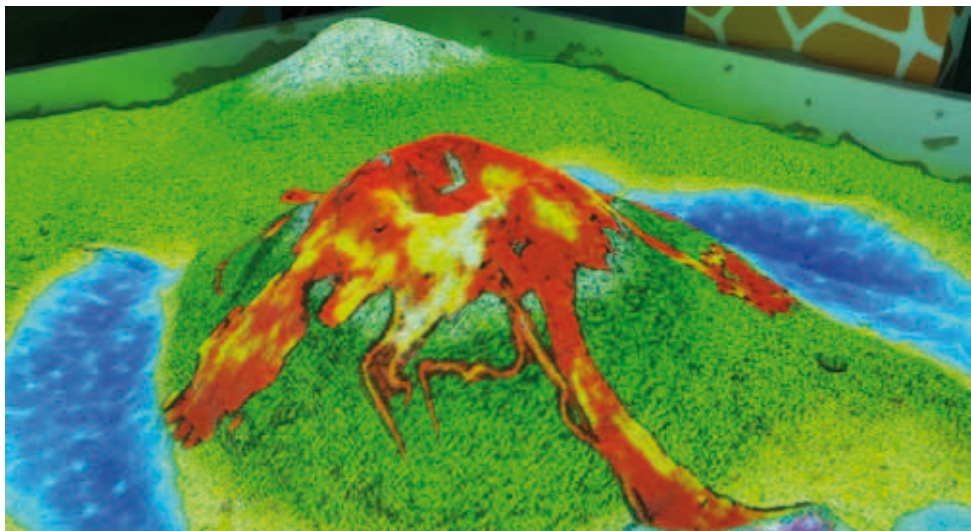
РАЗДЕЛ 1

МИР ЖИВОЙ И НЕЖИВОЙ ПРИРОДЫ

Природные явления

«ВУЛКАН»

Рекомендуемая возрастная категория: 5-12 лет



Цели игры:

- формировать у детей познавательный интерес к природному явлению — извержение вулканов через создание игровой ситуации в интерактивной песочнице;
- побуждать детей к творчеству в процессе игры.

Описание действий в интерактивной песочнице:

Дети собирают горку из песка руками или небольшим совком. Благодаря дополненной реальности, поверхность песка окрашивается в различные цвета. Равнины и горы – зелёный, впадины (водоёмы) — в голубой. Если на вершине горы сделать углубление, проекция на песке окрашивается в красно-оранжевые цвета, имитируется извержение лавы.

Вариант игрового упражнения

«Самый яркий вулкан»

В игре принимают участие 2-5 детей. Каждый ребёнок создаёт свой вулкан. Задача участников — сделать самый яркий вулкан на выделенном участке и водоём вокруг него.

Использование в образовательной деятельности

Создание ситуации по извержению вулкана на интерактивной песочнице может быть как вводной частью к уроку и другой организованной образовательной деятельности (сюрпризным моментом), так и завершающей частью, с целью закрепления пройденного материала.

«ЧЕТЫРЕ СЕЗОНА»

Рекомендуемая возрастная категория: 5-8 лет



Цели игры:

- формировать представления детей об особенностях изменений в природе в разные времена года, об играх и атрибутах, наиболее характерных для конкретного сезона;
- развивать воображение, мышление и речь.

Описание действий в интерактивной песочнице:

В каждом сезоне на проекции можно рассмотреть характерные для конкретного сезона природные явления и атрибуты для прогулки и игры. В ходе создания рельефа, на возвышенностях (горках) песка появляются деревья и снеговики, в низинах (ямках) — водоемы и лёд, на выровненной поверхности — трава, цветы и листва.

Вариант 1

Игровое упражнение «Времена года»

В игре принимают участие 2-6 детей. Каждый ребёнок занимает свою позицию у песочницы и создаёт на участке свой неповторимый рельеф.

Вариант 2

Игровое упражнение «Кто больше назовет»

В игре принимают участие 2-6 детей. Дети по очереди называют признаки времени года, которое сейчас на проекции. Кто назвал последним, создаёт в данной проекции свой рельеф. Также, можно разнообразить игру различными классификациями: «Сезонные игры», «Сезонные занятия на улице», «Одежда по сезону», «Сезонные атрибуты», «Ассоциации».

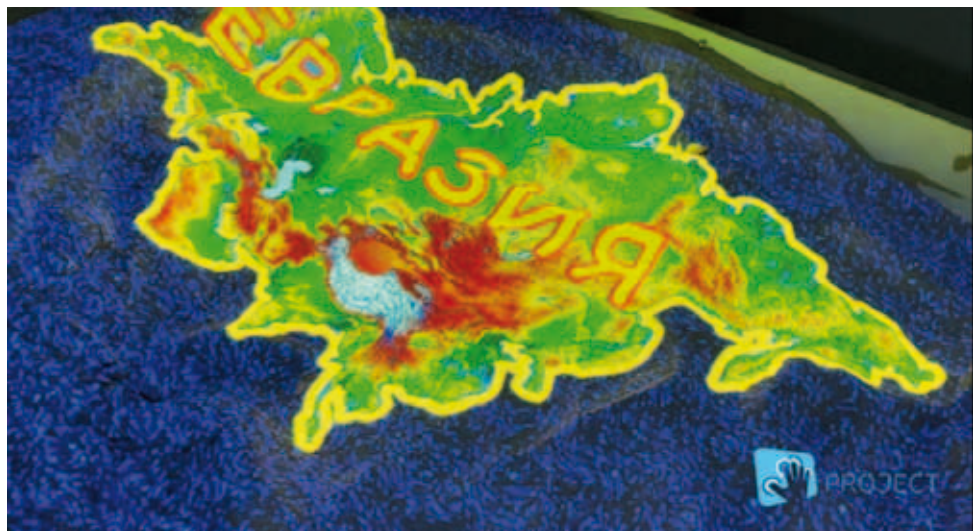
Использование в образовательной деятельности

Взаимодействие с проекцией на интерактивной песочнице в игре «Четыре сезона» может использоваться в качестве интерактивной иллюстрации к организованной образовательной деятельности по теме. Дети создают рельеф при взаимодействии с песком и, по очереди, рассказывают о явлениях природы, опираясь на проекцию.

Основы географии

«МАТЕРИКИ»

Рекомендуемая возрастная категория: 6-11 лет



Цели игры:

- формировать у детей представления о понятии «Карта», «Материки»;
- воспитывать у детей познавательный интерес к различным картам, стремление ориентироваться в них.

Описание действий в интерактивной песочнице:

На проекции множество не ярких контуров материков. Поочередно на проекции появляется один из материков крупным планом. Участники игры сгребают песок по фигуре материка таким образом, чтобы изображение материка стало цветным. Когда «закрашивается» весь материк, на нем появляется название.

Вариант 1

Игровое упражнение «Раскрась материк»

В игре принимают участие 2-6 детей. Дети по очереди закрашивают материки, каждый ребёнок — свой. По результатам, называют его.

Вариант 2

Игра-квест «Путешествие»

Участники выбирают и закрашивают материк, далее ведущий квеста (герой) сообщает участникам задание по данному материка. После выполнения задания, дети закрашивают следующий материк. Когда вся карта собрана на проекции, а задания выполнены, дети «достигают заданной цели» или находят «сокровища», в соответствии с целями квеста.

Использование в образовательной деятельности

Взаимодействие с проекцией на интерактивной песочнице в игре «Материки» может использоваться в качестве интерактивной иллюстрации к организованной образовательной деятельности по теме «Путешествия», как сюрпризный момент в начале занятия или финальная игра. Педагог рассказывает о путешествиях посредством карты.

Космические приключения

«В ПОИСКАХ КРИСТАЛЛОВ»

Рекомендуемая возрастная категория: 5-8 лет



Цели игры:

- формировать у детей познавательный интерес к теме «Космос»;
- побуждать детей к проявлению творчества.

Описание действий в интерактивной песочнице:

На проекции — космическое пространство с летательными аппаратами. В разных местах проекции появляются красочные фигуры в виде кристаллов. Дети роют ямку в местах, где появляются кристаллы, пока на проекции не появится звёздочка. Это означает, что кристалл найден и откопан.

Вариант игры «Откопай скорее»

В игре принимают участие 2-6 детей. Дети, по очереди откапывают появляющиеся кристаллы. Задача игроков: увидеть и откопать как можно больше кристаллов. Кто больше откопает, тот выиграл.

Использование в образовательной деятельности

Игра «В поисках кристаллов» может использоваться в качестве сюрпризного момента к организованной образовательной деятельности по теме «Космос» и к празднику «День космонавтики».

Дикие и домашние животные

«ЛЕСНЫЕ ЖИВОТНЫЕ»

Рекомендуемая возрастная категория: 5-10 лет



Возможности меню:

- изменение количества воды;
- размера деревьев, животных;
- чёткости, цветовой насыщенности и др.

Цели игры:

- формировать у детей представление о диких животных средней полосы, особенностях их поведения;
- формировать уважение к природе и животным.

Описание действий в интерактивной песочнице:

На проекции — лесная поляна, на которой гуляют лесные звери (медведь, заяц, лиса, лоси, олени, белки и др), летают птицы и насекомые (бабочки, божьи коровки и др.). Когда дети делают углубления на ровном песке, песок окрашивается голубым цветом.

На проекции это имитирует водоём. Животные реагируют на появление водоёма. При касании к животным, они издадут характерные звуки.

Вариант 1

Игровое упражнение «Назови животных»

В игре принимают участие 2-6 детей. Один ребёнок называет животных, далее дотрагивается до них, другие дети наблюдают, в случае необходимости подсказывают. И так, по очереди.

Вариант 2

Игровое упражнение «Где водоём, где суша»

В игре принимают участие 1-5 детей. Задание детям — создать водоёмы и рельефы в песочнице.

Вариант 3

Игровое упражнение на три темы:

«Выбери хищников»

«Выбери травоядных»

«Выбери насекомых»

В игре могут принимать участие от 2 до 7 детей. Детям предлагается выбрать и погладить обитателей леса по принципу одной из предложенных классификаций. Дети могут выбирать животных по очереди, заранее выстроенной, или один ребёнок называет всех обитателей леса, которые подходят для конкретной классификации.

Использование в образовательной деятельности

Взаимодействие с проекцией на интерактивной песочнице в игре «Дикие животные» может использоваться в качестве интерактивной иллюстрации к организованной образовательной деятельности по теме «Животные», например, как введение в занятие и сюрпризный момент или как завершающая часть образовательной деятельности.

«РАСКРАСЬ ЖИВОТНЫХ»

Рекомендуемая возрастная категория: 5-10 лет



Цели игры:

- формировать у детей представление о диких животных средней полосы, особенностях их поведения;
- формировать уважительное отношение к природе и животным.

Описание действий в интерактивной песочнице:

На проекции — лесная поляна, на которой изображены контуры животных. Участники игры откапывают животное лопаткой или рукой, пока оно окончательно не станет цветным. Когда животное полностью раскрашивается, то оживает и убегает. Также, об оживлении животного символизирует золотая звездочка.

Игровое упражнение

«Оживи и назови»

В игре принимают участие 1-4 ребёнка. Каждый ребёнок занимает позицию возле одного из четырёх животных на проекции. Дети, в заранее выбранной очередности, «оживляют» животных и называют их.

Использование в образовательной деятельности

Взаимодействие с проекцией на интерактивной песочнице в игре «Раскрась животных» может использоваться в качестве интерактивной иллюстрации к организованной образовательной деятельности по теме «Животные», например, как введение в занятие и сюрпризный момент или как завершающая часть образовательной деятельности.

«АФРИКАНСКИЕ ЖИВОТНЫЕ»

Рекомендуемая возрастная категория: 5-10 лет



Возможности меню:

- изменение количества воды;
- размера пальм, животных;
- чёткости, цветовой насыщенности и др.

Цели игры:

- формировать у детей представление о диких животных Африки, особенностях их поведения;
- формировать уважительное отношение к природе и животным.

Описание действий в интерактивной песочнице:

На проекции — ландшафты Африки, по которым гуляют звери: лев, жираф, зебра, бегемот и др. Когда дети делают углубление на ровном песке, в местах этих углублений песок окрашивается голубым цветом. На проекции это имитирует водоём. Животные реагируют на появление водоема. При касании животных, они издаю характерные звуки.

Вариант 1

Игровое упражнение «Назови животных»

В игре принимают участие 2-6 детей. Один ребёнок называет животных, далее дотрагивается до них, другие дети наблюдают, в случае необходимости подсказывают.

Вариант 2

Игровое упражнение «Где водоём, где суша»

В игре принимают участие 1-5 детей. Задание детям - создать водоёмы и рельефы в песочнице.

Вариант 3

Игровое упражнение на две темы:

«Выбери хищников»

«Выбери травоядных»

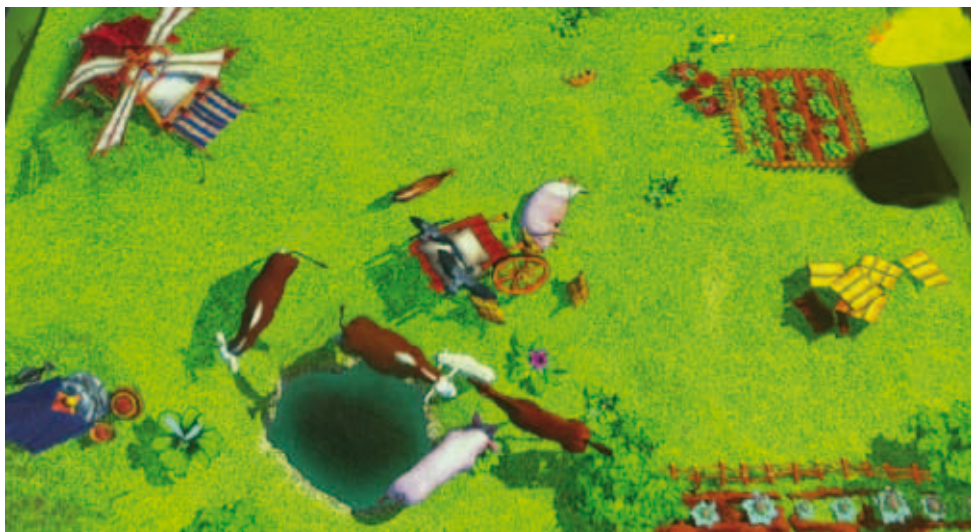
В игре могут принимать участие от 2 до 7 детей. Детям предлагается выбрать и погладить обитателей Африки по принципу одной из предложенных классификаций. Дети могут выбирать животных по очереди, заранее выстроенной или один ребёнок называет всех африканских животных, которые подходят для конкретной классификации.

Использование в образовательной деятельности

Взаимодействие с проекцией на интерактивной песочнице в игре «Африканские животные» может использоваться в качестве интерактивной иллюстрации к организованной образовательной деятельности по теме «Животные Африки», например, как введение в занятие и сюрпризный момент или как завершающая часть образовательной деятельности.

«ФЕРМА»

Рекомендуемая возрастная категория: 5-10 лет



Возможности меню:

- изменение количества воды;
- размера животных;
- чёткости, цветовой насыщенности и др.

Цели игры:

- формировать у детей представление о домашних животных;
- фермерского хозяйства, особенностях их поведения;
- формировать уважительное отношение к природе и животным.

Описание действий в интерактивной песочнице:

На проекции — фермерский двор, на котором гуляет домашний скот: коровы, овцы, свиньи, куры, кони и др. Когда дети делают углубление на ровном песке, в местах этих углублений песок окрашивается голубым цветом. На проекции это имитирует водоём. Животные реагируют на появление водоёма. При касании животных, они издадут характерные звуки.

Вариант 1

Игровое упражнение «Назови животных»

В игре принимают участие 2-6 детей. Один ребёнок называет животных, далее дотрагивается до них, другие дети наблюдают, в случае необходимости подсказывают. И так, по очереди.

Вариант 2

Игровое упражнение «Где водоём, где суша»

В игре принимают участие 1-5 детей. Задание детям — создать водоёмы и рельефы в песочнице.

Вариант 3

Игровое упражнение на две темы:

«Погладь того, кто даёт молоко»

«Погладь того, кто даёт яйца»

В игре могут принимать участие от 2 до 7 детей. Детям предлагается выбрать и погладить обитателей фермерского двора по принципу одной из предложенных классификаций. Дети могут выбирать животных по очереди, заранее выстроенной или один ребёнок называет всех обитателей двора, которые подходят для конкретной классификации.

Использование в образовательной деятельности

Взаимодействие с проекцией на интерактивной песочнице в игре «Ферма» может использоваться в качестве интерактивной иллюстрации к организованной образовательной деятельности по теме «Домашние животные», например, как введение в занятие и сюрпризный момент или как завершающая часть образовательной деятельности.

Морские обитатели

«МОРСКИЕ ЖИВОТНЫЕ»

Рекомендуемая возрастная категория: 5-10 лет



Возможности меню:

- изменение количества воды;
- размера пальм;
- чёткости,
- цветовой насыщенности и др.

Цели игры:

- формировать у детей представление о морских обитателях, особенностях их поведения;
- формировать уважительное отношение к природе и животным.

Описание действий в интерактивной песочнице:

На проекции — морской ландшафт, на котором появляются морские обитатели: рыбы, крабы, черепахи, осьминоги и др. Когда

дети делают горку на ровном песке, в местах этих горок, песок окрашивается жёлто-зелёным цветом. На проекции это имитирует остров суши. Морские обитатели сразу чувствуют островки и стремятся их оплыть. Если суши слишком много, морских обитателей не видно на проекции.

Вариант 1

Игровое упражнение «Назови морских обитателей»

В игре принимают участие 2-6 детей. Один ребёнок называет животных, далее дотрагивается до них, другие дети наблюдают, в случае необходимости подсказывают.

Вариант 2

Игровое упражнение «Где водоём, где суша»

В игре принимают участие 1-5 детей. Задание детям — создать островки и рельефы в песочнице.

Вариант 3

Игровое упражнение на три темы

«Выбери рыб»;

«Выбери крабов»;

«Выбери черепах».

В игре могут принимать участие от 2 до 7 детей. Детям предлагается выбрать и погладить морских обитателей по принципу одной из предложенных классификаций. Дети могут выбирать животных по очереди, заранее выстроенной, или один ребёнок называет всех морских жителей, которые подходят для конкретной классификации.

Использование в образовательной деятельности

Взаимодействие с проекцией на интерактивной песочнице в игре «Морские животные» может использоваться в качестве интерактивной иллюстрации к организованной образовательной деятельности по теме «Море и его обитатели», например, как введение в занятие и сюрпризный момент или как завершающая часть образовательной деятельности.

«ЧЕРЕПАХА»

Рекомендуемая возрастная категория: 5-10 лет



Цели игры:

- формировать у детей представление о повадках морских черепах;
- формировать уважительное отношение к природе и животным.

Описание действий в интерактивной песочнице:

На проекции — песчаный берег. По песку продвигается морская черепаха. Она может двигаться только в водном тоннеле. По песку разложены яйца. Когда участник делает ямку лопаткой или рукой на ровном песке, эти места наполняются морской водой. Задача участников: проложить путь черепахе по морскому тоннелю к яйцу. Когда черепаха находит яйцо, ложится на него, из яйца вылупляется черепашонок. Затем нужно проложить маршрут до следующего яйца.

Вариант 1

Игровое упражнение «Проводи черепашку к яйцу»

В игре принимают участие 2-6 детей. Дети, по очереди прокладывают маршрут для черепашки к яйцу.

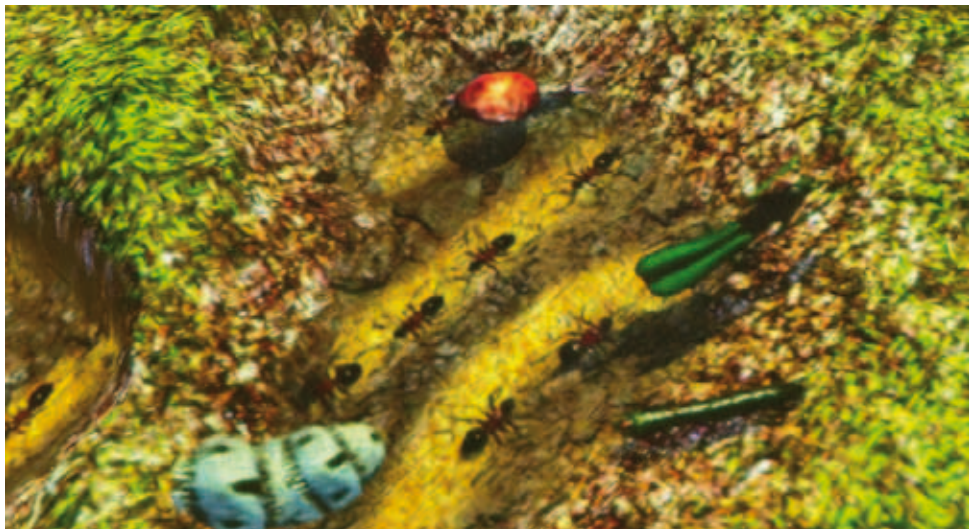
Использование в образовательной деятельности

Взаимодействие с проекцией на интерактивной песочнице в игре «Черепаха» может использоваться в качестве интерактивной иллюстрации к организованной образовательной деятельности по теме «Морские обитатели», «Черепахи», например, как введение в занятие и сюрпризный момент или как завершающая часть образовательной деятельности.

Насекомые

«ПОДЗЕМНЫЕ ЖИТЕЛИ»

Рекомендуемая возрастная категория: 5-10 лет



Возможности меню:

- изменение количества воды;
- размера насекомых;
- чёткости,
- цветовой насыщенности и др.

Цели игры:

- формировать у детей представление о насекомых, проживающих в траве и под землёй, особенностях их поведения;
- формировать уважительное отношение к природе и животным.

Описание действий в интерактивной песочнице:

На проекции — трава и её обитатели: улитки, жуки, муравьи и личинки. Когда участники делают углубление на ровном песке, в местах углублений проявляются слои. Чем глубже рыть, тем больше можно увидеть слоёв почвы и песка. На каждом слое обитают различные насекомые.

Игровое упражнение

«Откопай и назови»

В игре принимают участие 2-6 детей. задача каждого участника, постараться откопать и назвать, как можно больше насекомых на каждом уровне. Другие дети наблюдают, в случае необходимости подсказывают. Возможно соревнование между 2-3 детьми.

Использование в образовательной деятельности

Взаимодействие с проекцией на интерактивной песочнице в игре «Подземные жители» может использоваться в качестве интерактивной иллюстрации к организованной образовательной деятельности по теме «Насекомые», например, как введение в занятие и сюрпризный момент или как завершающая часть образовательной деятельности.

Исторические животные

«ДИНОЗАВРЫ»

Рекомендуемая возрастная категория: 5-10 лет



Возможности меню:

- изменение количества воды;
- размера пальм и динозавров;
- чёткости,
- цветовой насыщенности и др.

Цели игры:

- формировать у детей представление о древних динозаврах, особенностях их поведения;
- формировать уважительное отношение к природе и животным.

Описание действий в интерактивной песочнице:

На проекции — динозавры разных видов (герреразавр, анкилозавр, трицератопс, птеродактиль) в месте их обитания и др. Когда дети делают углубление на ровном песке, в местах этих углублений песок окрашивается голубым цветом. На проекции это имитирует водоём. При касании животных, они издадут характерные звуки.

Вариант 1

Игровое упражнение «Погладь динозавра»

В игре принимают участие 2-6 детей. Дети, по очереди, гладят динозавров и слушают, какие звуки они издавали.

Вариант 2

Игровое упражнение (для поклонников и знатоков динозавров) «Назови динозавра»

В игре принимают участие 2-6 детей. Один ребенок называет динозавров, далее дотрагивается до них, другие дети наблюдают, в случае необходимости подсказывают. И так, по очереди.

Вариант 3

Игровое упражнение «Где водоём, где суша»

В игре принимают участие 1-5 детей. Задание детям — создать водоёмы и рельефы в песочнице.

Использование в образовательной деятельности

Взаимодействие с проекцией на интерактивной песочнице в игре «Динозавры» может использоваться в качестве интерактивной иллюстрации к организованной образовательной или досуговой деятельности по теме «Динозавры», например, как введение в занятие или праздник и сюрпризный момент или как завершающая часть образовательной деятельности.

РАЗДЕЛ 2 МИР ИССЛЕДОВАНИЙ

Раскопки «РАСКОПКИ ДИНОЗАВРА»

Рекомендуемая возрастная категория: 5-12 лет



Цели игры:

- формировать у детей представление о понятии «раскопки», «скелет», «археология», «динозавры» ;
- формировать познавательный интерес к данной теме.

Описание действий в интерактивной песочнице:

На проекции — песок. Когда участники игры начинают рыть песок, то обнаруживают скелет динозавра. Задача участников игры: откопать скелет полностью.

Вариант 1

Игровое упражнение «Раскопки динозавра»

Может быть использована, как предварительная игра к игре «Динозавры». Педагог в игровой форме показывает наглядно детям, как люди узнали о строении тела динозавров из археологических раскопок.

Вариант 2

Сюжетно-ролевая игра «Археологи»

В игре принимают участие 2-3 ребёнка. Педагог организует сюжетно-ролевую игру, в которой дети становятся группой археологов, которые занимаются раскопками древнего динозавра. В ходе раскопок, они анализируют, где находится какая часть.

Использование в образовательной деятельности

Взаимодействие с проекцией на интерактивной песочнице в игре «Раскопки динозавра» может использоваться в качестве интерактивной иллюстрации к организованной образовательной деятельности по теме «Динозавры» или «Профессия археолог», например, как введение в занятие и сюрпризный момент или как завершающая часть образовательной деятельности.

«РАСКОПКИ МАМОНТА»

Рекомендуемая возрастная категория: 5-12 лет



Цели игры:

- формировать у детей представление о понятии «раскопки», «скелет», «археология», «мамонты»;
- формировать познавательный интерес к данной теме.

Описание действий в интерактивной песочнице:

На проекции — песок. Когда участники игры начинают рыть песок, то обнаруживают скелет мамонта. Задача участников игры — откопать скелет полностью.

Сюжетно-ролевая игра «Археологи»

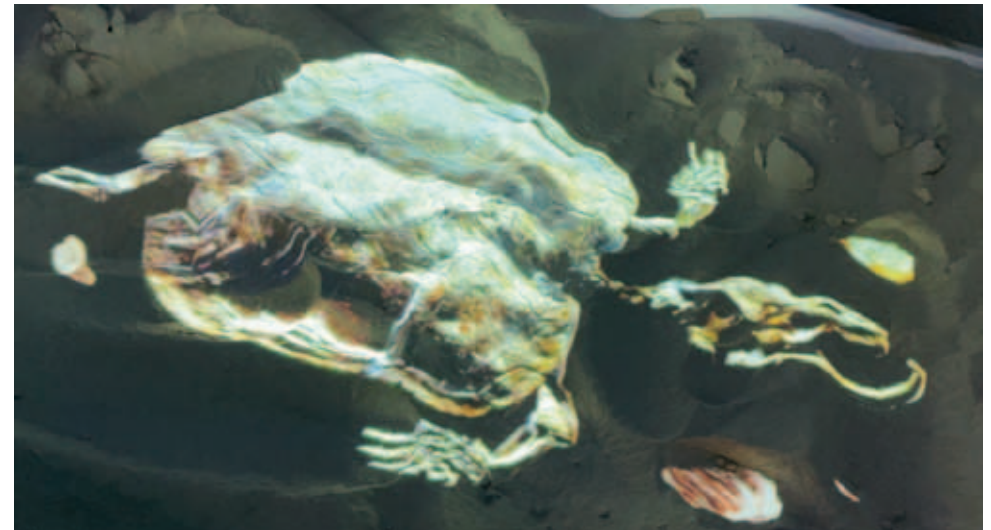
В игре принимают участие 2-3 ребёнка. Педагог организует сюжетно-ролевую игру, в которой дети становятся группой археологов, которые занимаются раскопками древнего мамонта. В ходе раскопок, они анализируют, где находится какая часть, раскапывают аккуратно.

Использование в образовательной деятельности

Взаимодействие с проекцией на интерактивной песочнице в игре «Раскопки мамонта» может использоваться в качестве интерактивной иллюстрации к организованной образовательной деятельности по теме «Мамонт» или «Профессия археолог», например, как введение в занятие и сюрпризный момент или как завершающая часть образовательной деятельности.

«РАСКОПКИ ЧЕРЕПАХИ»

Рекомендуемая возрастная категория: 5-12 лет



Цели игры:

- формировать у детей представление о понятии «раскопки», «скелет», «археология», «черепаха»;
- формировать познавательный интерес к данной теме.

Описание действий в интерактивной песочнице:

На проекции — песок. Когда участники игры начинают рыть песок, то обнаруживают скелет черепахи. Задача участников игры — откопать скелет полностью.

Сюжетно-ролевая игра «Археологи»

В игре принимают участие 2-3 ребёнка. Педагог организует сюжетно-ролевую игру, в которой дети становятся группой археологов, которые занимаются раскопками древней черепахи. В ходе раскопок, они анализируют, где находится какая часть, раскапывают аккуратно.

Использование в образовательной деятельности

Взаимодействие с проекцией на интерактивной песочнице в игре «Раскопки черепахи» может использоваться в качестве интерактивной иллюстрации к организованной образовательной деятельности по теме «Древняя черепаха» или «Профессия археолог», например, как введение в занятие и сюрпризный момент или как завершающая часть образовательной деятельности.

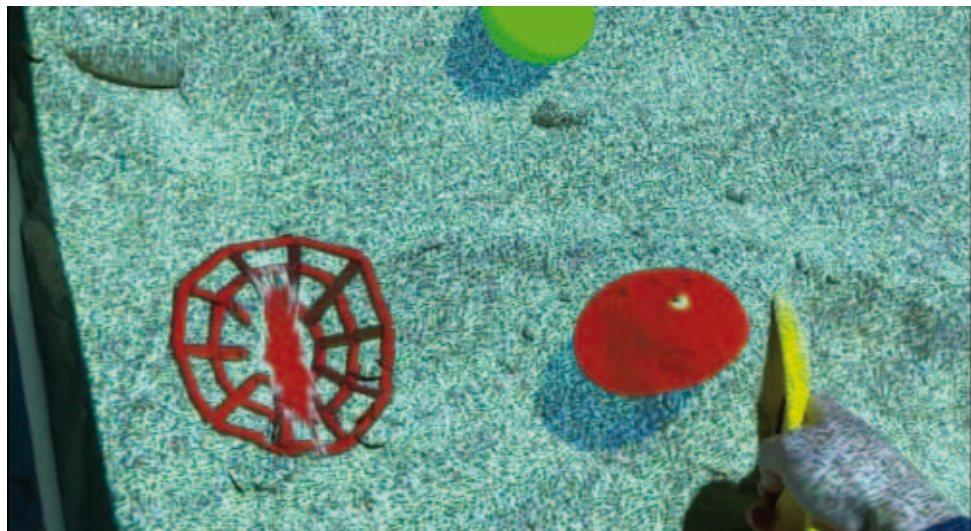
РАЗДЕЛ 3

МИР МАТЕМАТИКИ И ЛОГИКИ

Задания на логику

«ЗАКАТИ ШАРИКИ»

Рекомендуемая возрастная категория: 5-7 лет



Цели игры:

- развивать логическое мышление у детей, развивать моторику рук и координацию движений, концентрацию внимания;
- закреплять представление детей основных цветов спектра.

Описание действий в интерактивной песочнице:

На проекции — шарики и корзинки разных цветов. Задача участников, лопаткой или рукой, делая «дорожку» перед шариком, закатить его в корзину, соответствующую цвету шарика.

Игровое упражнение

«Закати шарик в корзинку»

В игре принимают участие 2-6 детей. Дети, по очереди прокладывают маршрут для шарика к корзине. Задача участников игры — закатить все шарики.

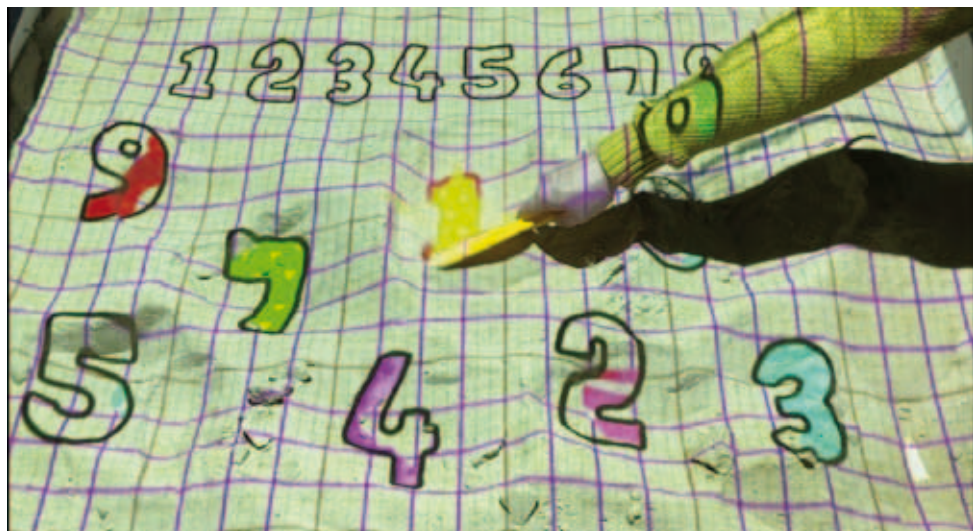
Использование в образовательной деятельности

Взаимодействие с проекцией на интерактивной песочнице в игре «Закати шарик» может использоваться в качестве интерактивной иллюстрации к организованной образовательной деятельности по теме ФЭМП: «Геометрические фигуры и формы», по физкультуре: «Метание в цель», например, как введение в занятие и сюрпризный момент или как завершающая часть образовательной деятельности.

Элементарные математические представления

«ИЗУЧЕНИЕ ЦИФР»

Рекомендуемая возрастная категория: 5-8 лет



Цели игры:

- развивать логическое мышление у детей, развивать моторику рук и координацию движений, концентрацию внимания;
- закреплять представление детей о цифрах, их строении и порядковом счёте.

Описание действий в интерактивной песочнице:

На проекции: цифры в верхней части проекции — в ряд, по центру — в хаотичном порядке. Задача участников, откапывать цифры. Откопанная цифра окрашивается в яркий цвет, а после появления звёздочки, встаёт в ряд.

Игровое упражнение «Откопай и назови цифру»

Оптимальное количество участников 3 детей. Дети, по очереди, лопаткой откапывают цифры, в определённом порядке, заданном ведущим. Откопанная цифра окрашивается в яркий цвет, а после появления звёздочки, встаёт в ряд. Далее следующий участник выполняет задание, пока ряд полностью не станет цветным.

Использование в образовательной деятельности

Взаимодействие с проекцией на интерактивной песочнице в игре «Изучение цифр» может использоваться в качестве интерактивной иллюстрации к организованной образовательной деятельности по теме ФЭМП: «Цифры», например, как введение в занятие и сюрпризный момент или как завершающая часть образовательной деятельности.

«ИЗУЧЕНИЕ ЦВЕТОВ НА ФИГУРАХ»

Рекомендуемая возрастная категория: 5-7 лет



Цели игры:

- развивать логическое мышление у детей, развивать моторику рук и координацию движений, концентрацию внимания;
- закреплять представление детей о геометрических фигурах и основных цветах спектра.

Описание действий в интерактивной песочнице:

На проекции: геометрические фигуры в верхней части проекции — мелкие в ряд, по центру проекции — крупные, в хаотичном порядке. Задача участников, прикапывать нужные фигуры так, чтобы у них менялся цвет. Каждая фигура, которая поменяет цвет и будет соответствовать по цвету и форме одной из фигур в верхней части экрана, после появления звёздочки, встаёт в верхний ряд и исчезнет.

Игровое упражнение

«Подбери цвет»

Количество участников 2-6 детей. Дети, по заранее выбранной очереди (Например, при помощи считалочки), прикапывают фигуры так, чтобы у них менялся цвет. Каждая фигура, которая поменяет цвет и будет соответствовать по цвету и форме одной из фигур в верхней части экрана, после появления звёздочки, встаёт в верхний ряд и исчезнет. Далее следующий участник выполняет задание, пока ряд полностью не станет цветным.

Использование в образовательной деятельности

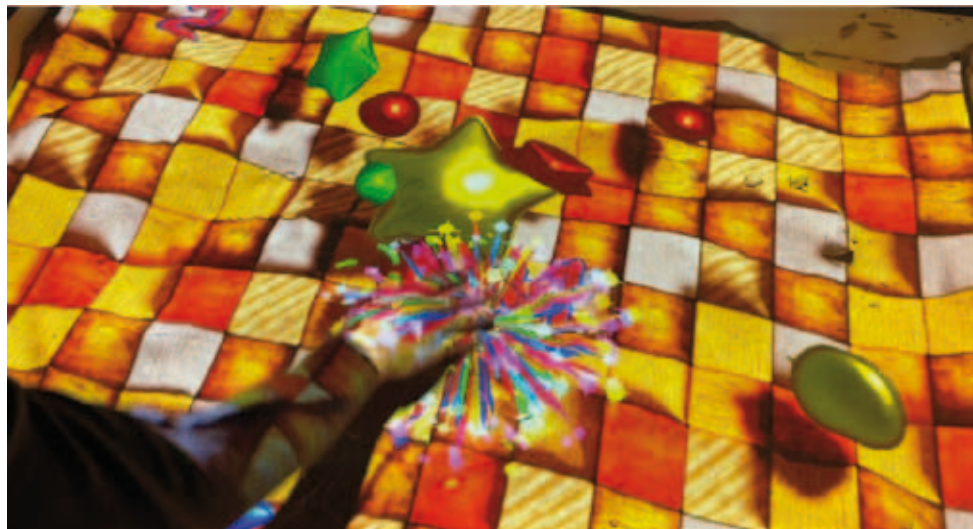
Взаимодействие с проекцией на интерактивной песочнице в игре «Изучение цветов на фигурах» может использоваться в качестве интерактивной иллюстрации к организованной образовательной деятельности по теме ФЭМП: «Геометрические фигуры», как введение в занятие и сюрпризный момент или как завершающая часть образовательной деятельности.

РАЗДЕЛ 4

РАЗНОЦВЕТНЫЙ МИР

«СОБЕРИ ШАРЫ ПО ЦВЕТУ»

Рекомендуемая возрастная категория: 5-6 лет



Цели игры:

- развивать логическое мышление у детей, развивать моторику рук и координацию движений, концентрацию внимания,
- закреплять представление детей об основных формах и цветах спектра.

Описание действий в интерактивной песочнице:

На проекции — фигуры, напоминающие праздничные фольгированные шары. Участники «хлопают» шары касанием рук. По результату игры, участники видят количественный результат.

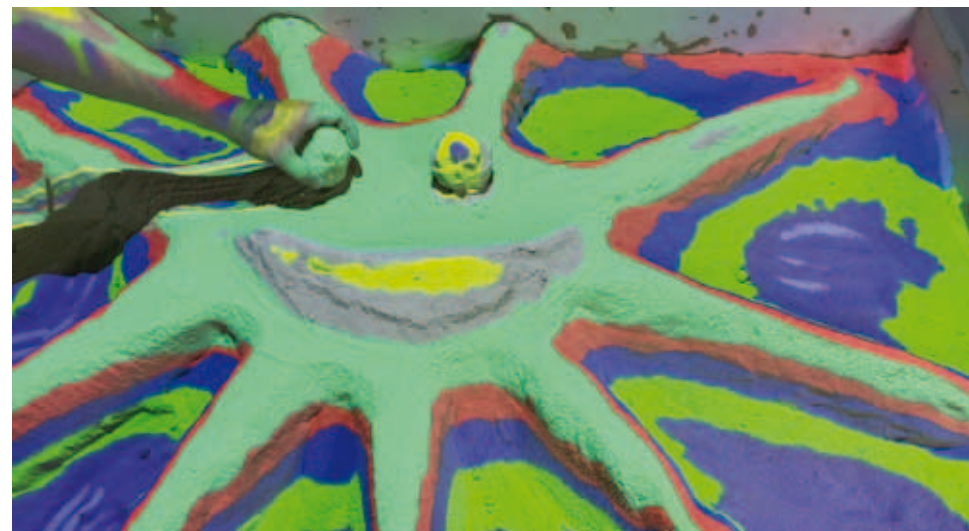
Игровое упражнение «Подбери цвет»

Количество участников 2-4 ребёнка. Дети, по заранее выбранной очереди (Например, при помощи считалочки), хлопают шарики определённого цвета. Задача каждого участника — как можно быстрее выбрать все фигуры данного ему цвета.

Использование в образовательной деятельности

Взаимодействие с проекцией на интерактивной песочнице в игре «Собери шары по цвету» может использоваться в качестве игры в детском празднике.

«ХУДОЖНИК»



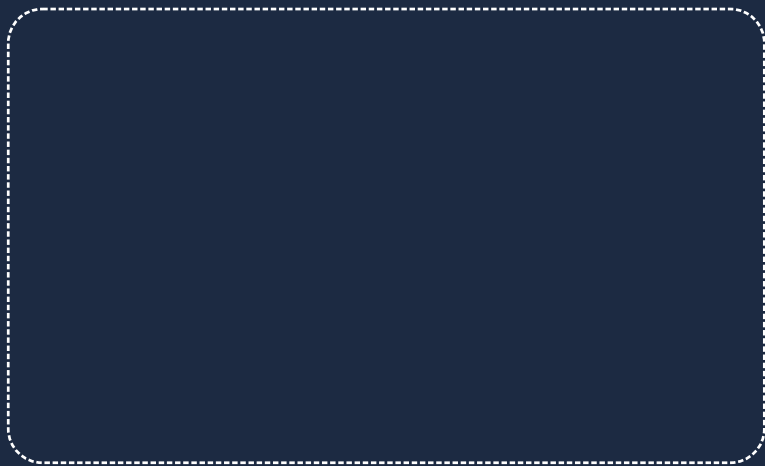
Рекомендуемая возрастная категория: 5-8 лет

Цели игры:

- развивать логическое мышление у детей;
- развивать моторику рук и координацию движений, концентрацию внимания;
- закреплять представление детей об основных цветах спектра; успокаивающий эффект посредством приятного тактильного контакта с песком.

Описание действий в интерактивной песочнице:

На проекции каждый уровень песка будет подсвечен различным цветом: красным, фиолетовым, жёлтым, мятным, синим и др. В зависимости от высоты и глубины конструкции, будет отражаться определённое количество цветов. Так каждый уровень рисунка будет «раскрашен» в свой цвет.



Российская компания-производитель
интерактивного оборудования
и программного обеспечения
для образовательных учреждений



**INTERACTIVE
PROJECT**

141070, Россия, Московская область,
наукоград Королёв, ул. Калинина 6 Б.
Телефоны: +7 495 744 35-72, +7 495 744 35 42

Бесплатно для звонков по России: 8 800 201 08 77

info@interactive-project.ru | www.interactive-project.ru