

Муниципальное бюджетное учреждение
«Централизованная библиотечная система г. Ижевска»
Центральная муниципальная детская библиотека им. М. Горького

ПУТЕШЕСТВИЕ В ПЕСОЧНУЮ СТРАНУ

Сборник сценариев
занятий в интерактивной песочнице

Ижевск
2025

Автор-составитель:
Миронова Светлана Рудольфовна,
ведущий методист отдела поддержки и развития детского чтения
ЦМДБ им. М. Горького

Компьютерная верстка и дизайн: Н. В. Очигава

Путешествие в Песочную страну : сборник сценариев занятий в
интерактивной песочнице / автор-составитель Миронова Светлана
Рудольфовна ; Муниципальное бюджетное учреждение «Централизованная
библиотечная система г. Ижевска»; Центральная муниципальная детская
библиотека им. М. Горького. – Ижевск, 2025. – 40 с. : ил.



Немного об авторе

*Миронова Светлана Рудольфовна, филолог, учитель, ведущий методист
ЦМДБ им. М. Горького города Ижевска Удмуртской Республики*

*Люблю людей с юмором и движение вперёд, люблю свою семью и работу
с детьми, люблю путешествовать и работать в библиотеке.
Люблю, когда люди улыбаются, – значит, всё в жизни будет хорошо!*

ПУТЕШЕСТВИЕ В ПЕСОЧНУЮ СТРАНУ

1 станция

ИНТЕРАКТИВНАЯ ПЕСОЧНИЦА

Детство — удивительная страна, где каждый день происходит что-то необычное, новое, волшебное. Каждый ребёнок, житель этой страны, по-своему уникален. И чтобы его детство было счастливым, мы, взрослые, должны очень постараться не загасить его радость познания окружающего и своего внутреннего мира. Современные технологии, направленные на развитие детей, как раз и позволяют найти гармонию реальной жизни и личности ребёнка.

Интерактивная песочница — это возможность фантазировать и мечтать, учиться и играть, взаимодействовать и исправлять, узнавать и создавать. Вот как сами разработчики программы «Инновации детям» из Челябинска отзываются об уникальных возможностях интерактивной песочницы:

«Интерактивная песочница — волшебная палочка для каждого специалиста: психолога, логопеда, воспитателя и дефектолога. Благодаря дополненной реальности, ребёнок становится творцом, который создаёт свой собственный и уникальный мир. В эффекте «полного погружения» дети могут наблюдать действие вулкана, формировать океанские впадины, создавать равнины или горные цепи. В песочнице можно работать уже с раннего возраста, а также с детьми, имеющими особенности в развитии. Красочная, интересная образовательная технология повышает уровень мотивации детей к образовательной деятельности, что особенно важно в коррекционных занятиях».



ИННОВАЦИИ
детям

В 2023 году в рамках Национального проекта «Культура» ЦМДБ им. М. Горького приобрела интерактивную песочницу челябинского разработчика «Инновации детям». Уже второй год библиотека работает с этим оборудованием и понимает, что интерактивная песочница — неограниченные возможности в развитии детей, и не только детей.

Как показали практика и мониторинг, в Удмуртии интерактивные песочницы имеют, в основном, учреждения дошкольного воспитания, либо коммерческие развивающие клубы. Но библиотека в силу спец-

ифики в своей деятельности ставит несколько иные задачи и цели. Познавание окружающего мира и самого себя, развитие коммуникативных навыков и моторики, отработка навыков работы в группах, развитие речи и интереса к дальнейшему познанию, повышение интереса к книге и чтению — вот задачи, которые мы решаем на занятиях в интерактивной песочнице.

Режимы интерактивной песочницы позволяют двигаться в разных направлениях: наука и история, квесты и викторины, природа и творчество. Играя, ребята могут изучать математику, русский и английский языки, познакомиться с городами и построить свой собственный, вспомнить прочитанные книги и найти животных нашей планеты, отработать правила дорожного движения или заняться поиском сокровищ. А ещё разработчики сделали педагогам большой подарок: многие режимы имеют конструктор, который позволяет вносить свои наработки. Например, в режиме «Буквоград» можно спрятать любые слова на русском или английском языке, в режиме «Мемори» (найди пару) можно сделать карточки на любую тему.

Поэтому были разработаны занятия по направлениям:

- Природа
- Песочная терапия для пальчиков
- История
- Литературные викторины
- Краеведение
- Знание-сила
- Города
- Квесты
- Необычные приключения

Интерактивная песочница библиотекарями используется для проведения занятий с нормотипичными детьми и с ребятами с ОВЗ. В основном, это ЗРР, аутизм и группа ребят из спец. школы с задержкой умственного развития. С «речевиками» мы соединяем движение рук в песке и речь, аутистов привлекаем к занятиям в команде с нормотипичными детьми. И это даёт свои положительные результаты. На занятиях с ребятами с задержкой умственного развития используются разные формы работы, потому что восприятие темы, картинки, даже соприкосновение с песком индивидуальны и сильно отличаются от нормотипичных детей.

Все занятия в интерактивной песочнице мы разрабатываем сами. Да, это непросто, но зато сколько пользы: дети получают информацию и знание, могут проявлять фантазию и творчество, учатся общаться и улучшают моторику пальцев. И главное, многие ребята, получив во

время занятий информацию, пытаются её расширить, берут читать книги, а на следующем занятии делятся своими познаниями.

Поэтому библиотека им. М. Горького считает, что интерактивная песочница — незаменимый помощник для специалиста любой профессии, работающего с детьми.

Путешествие в Песочную страну начинается!

Станция 2

ЛИТЕРАТУРНАЯ ВИКТОРИНА

Интерактивная песочница — это безграничные возможности в развитии детей, в познании окружающего мира и себя. Вот и книги, оказывается, можно изучать, занимаясь в интерактивной песочнице.

Литературная викторина — неотъемлемая часть занятий в библиотечной песочнице, потому что главная задача любой библиотеки — привить любовь к книге, к чтению.

Литературная викторина в песочнице — это и поиск, и тайна, и слово, и сокровище, и загадка, и мультфильм, и квест, и приключение. Разные режимы, разные возможности песочницы позволяют каждый раз в иной форме изучать или вспоминать книги. Часто используется метод «Песочница + книга», когда с настоящими книгами, стоящими рядом на выставке, ребята должны соотнести найденных в песочнице героев.

Литературная песочница — ещё одна форма работы с детской книгой.



Литературная викторина «Книжные сокровища»

Книга — одно из ведущих направлений любых мероприятий в библиотеке. Интерактивная песочница не является исключением. Изучать, вспоминать прочитанное можно в разных режимах: «Природа», «Геолог», «Буквоград», «Мемори»...

Цель литературных занятий в интерактивной песочнице — формирование познавательного интереса к книге в целом. Задачи — расширение читательского кругозора, логи-



ческого мышления, умение работать в коллективе, развитие моторики и связной речи.

Возраст детей: 4–9 лет, нормотипичные.

Занятие проводится в режиме «Геолог» с выключенными эффектами.

Дополнительные материалы: для занятия можно вывести на компьютере и заламинировать героев книг и предметы, необходимые этим героям. Так, у нас появились пары Шапокляк и рогатка, Золотая рыбка и корона, Спящая красавица и веретено, домовёнок Кузька и сундучок со сказками, почтальон Печкин и велосипед, муха Цокотуха и монетка, Жень и цветик — семицветик...

Ход занятия:

1. Педагог в отсутствие детей размещает в песке на поле в режиме «Геолог» в разных клетках предметы героев, разравнивает песок. Самых героев книг раскладывают на столе, чтобы ребята их видели.
2. Ребята начинают викторину со знакомства с представленными героями книг, стараются их назвать.
3. Затем знакомятся с нашим Полем Чудес, где герои потеряли очень нужные им предметы. Педагог поясняет, что ребята по очереди выбирают какую — то одну клетку и пытаются в ней нащупать спрятанный предмет. Если предмет не обнаружен, ход всё равно переходит следующему искателю.
4. Когда ребёнок находит зарытый предмет, подходит с ним к столу с разложенными героями, определяет нужного ему, забирает со стола, возвращается на поле и ставит героя с предметом в том квадрате, где последний и был обнаружен. Самое главное, чтобы ребёнок правильно соединил предмет и героя из одного произведения. Если у него не получается, педагог подсказывает, кто из героев любил варенье, а кому может принадлежать синий шарик...
5. Если герой и предмет соединены неправильно, следующие герои могут быть тоже с перепутанными предметами. Например, если корону

получает не рыбка, а спящая красавица, то веретено, не используемое другими героями, может заставить ребят задуматься или растеряться. В таком случае педагог действует на своё усмотрение: либо сразу указывает на ошибку, либо делает вывод, когда всё поле открыто.

6. В конце занятия ребята называют произведения, из которых были взяты герои. Педагог хвалит, просит прочитать или перечитать те или иные произведения и награждает знатоков жетонами.

7. Когда ребята соберут пять таких жетонов, обменивают их на небольшой приз.

Ссылка на видео: https://disk.yandex.ru/i/Ihzs9_Njo57HkA

Литературная викторина. Игра-бродилка «Самая красивая»

Задачи:

- определить уровень литературных знаний и умений;
- развивать воображение и творческие способности детей;
- развивать внимание и мелкую моторику пальцев.

Возраст детей: 3–10 лет

Режим песочницы: «Природа»

Дополнительные материалы:

Картинка игры-бродилки

Фигурки сказочных героинь. Например, Белоснежка, Золотая рыбка, Алёнушка, Красная шапочка, Лиса Патрикеевна, Золушка...

У каждой героини есть предмет или животное, с которым она контактирует в сказке или этот предмет очень дорог. Например,

Алиса — кролик

Лиса — петушок

Золушка — карета

Белоснежка — яблоко

Дюймовочка — мышь

Пеппи — лошадь

Снегурочка — снежинка

Василиса — лягушачья кожа или лягушка

Русалочка — краб

Машенька — медведь

Золотая рыбка — корона

Мальвина — тетрадь

Красная шапочка — пирожок

Алёнушка — козлёнок Игровой кубик(игральная кость)

Фигурки нечистой силы: Баба-Яга, Кощей, Водяной, Змей Горыныч... Можно варьировать в игре количеством нечисти столько, сколько вам надо.

Ход игры:

1. Готовим игру: скачиваем картинку подходящей игры-бродилки из интернета, переносим в песочницу в режим «Природа», скачиваем и вырезаем нужные фигурки и предметы или используем фигурки из дерева или пластика.

2. Расставляем на установленном поле на кружочки фигурки в том порядке, в каком захотите сами, закапываем под героинями предметы, но они должны принадлежать не той героине, под которой закапываем. Например, принадлежащие Красной Шапочке пирожки закопали под фигуркой Золушки, А яблоко Белоснежки — под фигуркой Лисы... Под некоторыми фигурками нечистой силы закапываем любые предметы (что угодно: кружочки, инопланетян, цветочки...) Если мы используем 5 фигурок нечистой силы, то закапываем только под 3 фигурками. Обязательно кого-нибудь, например, Змея Горыныча ставим перед финишем и под ним не закапываем ничего.

3. Приглашаем детей и объясняем суть игры:

— Ребята, сегодня мы с вами пройдем сказочными дорожками и узнаем, кто же из наших героинь Самая Красивая. Для этого вы, кидая кубик и делая столько ходов, сколько выкинул кубик, будете продвигаться вперед. Но смотрим на стрелочки: зеленые — продвигаемся по ней вперед, красные — назад. Но и это не всё. Вас ждут встречи с нашими сказочными героинями. Если вы остановились в кружочке, где стоит героиня, покопайтесь под ней в песочке, найдёте предмет. Он принадлежит кому-то из героинь на поле. Если вы отгадаете, какой сказочной героине на поле принадлежит этот предмет, вы делаете своей фишкой шаг вперед, если не отгадаете — шаг назад.

Но и это на всё: вам на пути встретится нечистая сила. Если вы останавливаетесь на кружочке с нечистой силой, тоже покопайте под ней.



Если нашли что-нибудь, делаем фишкой шаг вперёд. Если не нашли — шаг назад.

Отмечаем, что знание героев сказок поможет ребятам двигаться вперёд. Если игрок попадает на фигурку героини, из-под которой уже выкопали предмет, эта ситуация воспринимается как обычный кружок. Игрок остаётся на месте и в свою очередь кидает кубик.

4. Педагог раздаёт фишки и вместе с ребятами начинает играть. Вначале, пока ребята путаются, педагог активно им помогает, потом ребята запоминают условие игры и начинают действовать самостоятельно.

5. Тот, кто дойдёт первым до финиша, выбирает из сказочных героинь на поле самую, по его мнению, красивую и ставит её на финишный кружочек.

6. Игра закончена. В качестве рефлексии можно повторить, героини каких сказок принимали участие в нашей игре, вспомнить героинь других книг.

Ссылка на видео: <https://disk.yandex.ru/i/PEgHzMAO0JLVpQ>

Литературная викторина. Мама

В детской литературе, в сказках о мамах написано много — есть, что выбрать, что почитать. Для викторины можно взять знаменитые, популярные произведения разных детских авторов: Михалкова, Успенского, Ю. Яковлева, Благининой и др. А можно такую викторину построить на одной или нескольких популярных современных детских книгах о маме.

Цель и задачи:

- воспитывать доброе, уважительное, внимательное отношение к маме;
- познакомить со стихами и рассказами о маме;
- развивать логическое мышление, зрительную память, мелкую моторику пальцев рук;
- обогащать словарный запас.

Занятие проводится для детей среднего и старшего дошкольного возраста и для начального 1, 2 класса нормотипичных детей и детей с ОВЗ в режиме «Релаксация», где загружается красивый ролик с распускающимися цветами и нежной музыкой, и в режиме «Мемори», где загружены пары животных: мать и детёныш (медведица и медвежонок, кошка и котёнок...).

Дополнительные материалы: выводим на компьютере и ламинируем фигурки книжных мам и их детей. Например, Умка и его мама, Дядя Фёдор и мама Римма, Крошка Енот и его мама, мама и её сын из



стихотворения Э. Успенского «Разгром» и т. д. Готовим книги, из которых взяты эти герои.

Ход занятия:

1. Раскладываем на столе нужные нам книги либо обложкой вверх, либо раскрытой страницей с нужным рассказом, сказкой или стихотворением.
2. Закапываем приготовленные фигурки книжных мам и их детей в разных местах песочницы.
3. Включаем красивый ролик в режиме «Релаксация».
4. Приглашаем детей.
5. Объясняем условия викторины: вначале рассказываем, что викторина посвящена мамам, подводим к книгам, ребята знакомятся с представленными книгами, внимательно рассматривают иллюстрации, отмечают знакомые и незнакомые произведения.

6. Возвращаемся к песочнице, и педагог поясняет, что ребята должны найти в песке спрятанные фигурки книжных мам и детей, соединить маму и ребёнка из одного произведения и положить к нужной книге.
7. Ребята по очереди начинают искать фигуры.
8. Можно сразу относить их к книгам, можно собирать отдельно на столе. Когда все фигурки будут найдены, вместе с педагогом дети раскладывают их по произведениям.
9. Если произведение незнакомо, педагог кратко знакомит с ним и просит определить героев этой книги.
10. Когда все герои разложены, педагог спрашивает, какие книги или герои ребятам больше понравились, советует, что интересного можно прочитать на данную тему.
11. Переходим в режим «Мемори», где дети открывают карты с парами животных «родитель-детёныш».
12. Затем ребята называют открытых животных и их детёнышей.
13. Заканчивается занятие. Ребят хвалим, раздаём жетоны за отгаданную викторину, прощаемся.

Станция 3

ПРИРОДА

Природа — неотъемлемая часть каждого человека. Приучать ребёнка понимать, любить и защищать её надо с ранних лет. Живя в нашем не морском крае, много ли ребята знают о подводных морских жителях? А много ли они знают о лесных жителях нашего края?

А многие ли из них любят читать познавательные книги или смотреть подобные передачи?



Для познания природы в нашей библиотеке есть не только книги, но и интерактивная песочница, в которой можно, играя, познакомиться с животными нашей планеты, собственноручно отделить лесных и домашних животных, побывать на обеде морских обитателей, определить по живым картинкам на песке признаки любого времени года.

Интерактивная песочница — верный помощник книги и библиотекаря при изучении животного и растительного мира нашей планеты.

Осень. Животные осенью

Задачи:

- закреплять и уточнять знания детей о домашних и диких животных средней полосы России;
- отрабатывать диалогические навыки речи;
- развивать мелкую моторику рук;
- развивать внимание;
- воспитывать интерес к окружающему миру.

Возраст детей: занятие для дошкольников и начальной школы 1–2 класса

Режим песочницы: «Времена года»

Дополнительные материалы:

- фигурки домашних и диких животных (можно вырезанные из бумаги и заламинированные)
- картинки деревьев
- деревянный конструктор

Ход занятия:

— Ребята, давайте вспомним, о чём мы говорили в прошлый раз: что такое осень, её характерные особенности.

(обращаем внимание на осенний пейзаж режима «Времена года»)

— А как живётся животным, зверям и птицам, осенью? Есть животные, которые живут с человеком, а другие обитают в лесу. Как их называют? (домашние и дикие). Давайте вместе с вами разместим их на нашем поле. Для этого разделим нашу песочницу на две половинки. Как это сделать? (выкопать посередине речку)

На одной части построим дома, на другой посадим лес.

— А теперь, ребята, заселим животных в родные для них места: домашних — к домам, диких — в лес.

(При этом хорошо бы обговорить заранее, что ребята выбирают животных, которые живут в вашем регионе, но для интриги подложить в коробочку с животными африканских, антарктических или арктических животных)



(Когда ребята выполняют это задание, важно дать им самим определиться с заселением животных).

— Молодцы, ребята, назовите мне животных, которых вы определили как домашних. А теперь назовите диких животных.

Нелегко им придётся зимой, поэтому уже с лета готовятся они зимовать. Сейчас вы увидите, как это непросто. Мы с вами сыграем **сказку «Как барсук норку готовил»**.

Берём фигурки барсука, лисы, ежа, енота. (разыгрывается сказка: педагог рассказывает, дети играют фигурками животных)

Жил-был барсук. Решил он к зиме готовиться — норку выкопать, запасы сделать. Вот выкопал он норку, большую, тёплую. Обрадовался, решил пойти поискать еды. И ушёл. А в это время пробежала лиса мимо. Учужа она запах барсука, подобралась к норке, поводила носом, поняла, что хозяина дома нет, и заняла норку. Вот возвращается барсук домой, а там лиса тявкает, его в норку не пускает, зубами щёлкает, хвостом барсука от норки подальше выталкивает.

Что делать — с лисой в драку лезть бесполезно. Вздыхнул барсук и побрёл копать другую норку. Выкопал! Лучше прежней: и больше, и теплей. Решил барсук охранять свою норку. День сидит, два сидит, три сидит. А кушать хочется, и запасы на зиму не сделаны. Решил барсук ненадолго выйти из норки и пропитание найти. Вроде и отсутствовал всего ничего, но, на его беду, пробежал мимо ёжик. Увидел пустую норку, понял, что самому теперь копать не надо, для зимней спячки эта сгодится. Занял ёж норку барсука, а когда хозяин вернулся, ёжик ошетинился, начал фыркать. Не смог барсук в норку пробраться.

Не стал барсук с ёжиком связываться. Пришлось третью норку копать. Выкопал ещё больше и просторней. Сидит в норке, сторожит. Пять дней

просидел, но голод не тётка, пришлось выйти в поисках пищи. Когда выходил, не заметил, что поблизости енот притаился. Понравилась ему барсучья норка, давно на неё облизывался. Только хозяин за порог — енот тут же занял норку. Увидел барсук, что опять норку заняли, попасть домой не может: енот шипит, лапами с когтями машет, зубы оскалил, на барсука наступает.

Отбежал барсук. Делать нечего — придётся копать четвертую норку. Уж теперь он её никому не отдаст!

— Ребята, всё, что мы с вами сыграли, происходит в природе на самом деле. Действительно, барсукам приходится сторожить свои норки. А где же живут другие звери: зайцы, белки, волки, медведи, рыси, кабаны?

Педагог рассказывает, что белки живут в дупле, медведи делают берлоги, а зайцы, волки и рыси делают лежбище под валежником. Ребята находят места, куда расселяют этих животных.

(Можно также поговорить о птицах: разделить их на городских и лесных, затем забрать с поля перелётных птиц и вспомнить остающихся на зимовку в городе и лесу).

— Молодцы, ребята, вы сегодня плодотворно позанимались, многое узнали. Интерактивная песочница будет ждать вас на следующее занятие.

Животные подводного мира

Задачи:

- развитие интереса к познанию окружающего мира;
- развитие творческих задатков и воображения;
- развитие мелкой моторики и координации движения.

Возраст детей: 4–9 лет

Особенности развития: нормотипичные дети и дети с ОВЗ.

Дополнительные материалы: морские камни, ракушки, кораллы, сундуки, кораблики, фигурки морских животных и водорослей...

Ход занятия:

1. Педагог готовит нужные материалы. Животные, взятые за основу занятий, могут быть разные. У нас есть 5 морских коньков, 2 осьминога, 2 медузы, краб, рак, морская звезда, скат, черепаха, разные рыбы.
2. Включается режим «Подводный мир», и ребята знакомятся с темой занятия. При этом педагог рассказывает, что многие животные любят прятаться, значит, надо построить из кораллов, ракушек и камней убежища для подводных обитателей.
3. Под руководством педагога ребята начинают оформлять морское дно.



4. Когда строительство закончено, ребята самостоятельно, без подсказки педагога, рассаживают на морском дне животных.
5. Затем вместе с педагогом делают выводы, правильно ли разместили животных. Педагог объясняет, где живут коньки, почему рак или краб прячутся в ракушки или под камнем, почему осьминоги забиваются в щели, почему скат зарывается в песок...
6. Ребята вместе с педагогами правильно располагают подводных животных на морском дне.
7. Начинается игра: педагог просит ребят взять морских коньков и, плывя по морскому дну, заглядывать в сундуки, под ракушки, камешки, так как коньки очень любопытны. Но им надо быть осторожными, ведь под ними могут прятаться краб, и рак, и осьминоги. Или каждый ребёнок берёт по рыбке и по просьбе педагога плывёт обедать. А где и чем могут пообедать рыбки? Педагог рассказывает об удивительном «шведском столе» для рыб — кораллах. Потом по очереди ребята играют другими животными, выясняя с помощью педагога, кто чем питается и как движется (например, что осьминог может пролезть и в маленькую щель; или морская звезда, хоть и медлительная, но не прочь закусить раненой рыбкой или маленьким осьминогом...).
8. В конце занятия педагог спрашивает, что ребятам запомнилось, что они узнали, что показалось интересным. Можно обратить внимание на книги с подобной тематикой.

Животные подводного мира 2

Задачи:

- обогащать словарный запас детей и их знания о подводном мире;
- развивать умения сравнивать и анализировать;
- развивать мелкую моторику рук;
- развивать навыки взаимодействия и коммуникации.

Возраст детей: от 4 до 10 лет

Режим песочницы: «Подводный мир»

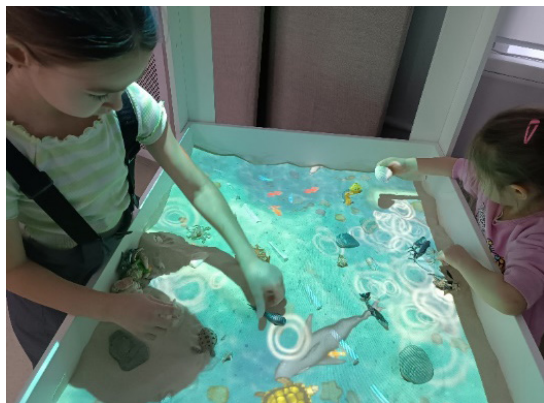
Дополнительные материалы: ракушки, морские камни, фигурки разных морских животных (рыб, акул, китов, осьминогов, крабов...), искусственная морская трава, кораллы...

Ход занятия:

1. До начала занятия, пока не пришли ребята, педагог закапывает все предметы в песок.
2. Когда ребята собираются, педагог спрашивает, кто как представляет себе морское дно, что там находится и кто обитает.
3. После ответов педагог сообщает, что сегодня ребята сами построят своё морское дно, и предлагает ребятам найти всё для этого необходимое в песке. Причём каждый собирает возле себя только то, что он сам нашёл. Педагог предупреждает, что все будут пользоваться тем, что сами найдут.
4. Ребята ищут предметы, собирают возле себя найденное.
5. Когда поиски завершены, педагог (можно с помощью конструктора) делит поле на столько частей, сколько ребят присутствует, и просит каждого создать своё морское дно с помощью камней, ракушек; расположить морских животных; назвать своё море (можно взять уже существующее, например, Чёрное, а можно придумать — море Радости, Удачное море...).
6. Дальнейшее действие:

А) Если ребёнок один в песочнице, педагог просит выбрать из морских животных главного героя. Затем рассказывает, что у этого животного сегодня день рождения. Значит, надо пригласить гостей. Ими будут те морские животные, которые безопасны для главного героя. Например, осьминог может пригласить в гости окуня, черепаху, синего кита, китовую акулу. Все они осьминогами не питаются. А вот кашалота и дельфина в гости не позовут, так как осьминоги входят в их меню. Значит, этих животных ставим подальше от именинника.

Б) Если ребят двое и больше, педагог предлагает выбрать главного героя и с ним наведаться в соседнее море. Когда дети меняются местами, педагог просит найти их главному герою друзей (по тому же принципу,



что и в варианте А). Ребята опасных животных ставят рядом со своим героем, а тех, кто может его съесть, убирают подальше. Если играющих больше двух, можно пойти в гости в море следующего игрока. За занятие ребята могут 2–4 раза меняться морями.

Следует отметить, что педагог не пускает знакомство с животными подводного мира на самотёк, он помогает, объясняет, поясняет, то есть знакомит ребят с обитателями подводного мира: как называется животное, чем питается, опасно или нет не только главному герою, но и человеку. Так, ребята знакомятся с жизнью морских животных.

7. Заканчивая занятие, педагог может попросить ребят закопать обратно в песок всё, что они откопали. Ребята обычно с удовольствием выполняют эту просьбу.

8. В качестве рефлексии можно спросить, что запомнилось, что удивило, понравилось, а можно показать в режиме «Релаксация» небольшой фильм о морском дне.

Станция 4

ПЕСОЧНАЯ ТЕРАПИЯ ДЛЯ ПАЛЬЧИКОВ

Проводя каждый день занятия в интерактивной песочнице, мы решили создать комплекс упражнений, направленный на улучшение моторики. Уже работаем по этому направлению не только с дошкольниками, но и начальной школой, с детьми с ОВЗ и родителями.

Песочная терапия — это то, чем ребёнок с удовольствием будет самостоятельно заниматься, даже придумывать какие-то свои сказки и новые упражнения. Не забываем, что песок ещё массирует точки на пальчиках, что улучшает общее физическое состояние ребёнка.



Предлагаем познакомиться с занятиями из цикла песочной пальчиковой терапии. В сам цикл входят занятия-сказки с детьми, с детьми и родителями одновременно, мастер-классы для родителей и т.д. Разные формы песочной терапии для пальчиков позволяют затронуть темы, зачастую не связанные с интерактивной песочницей. Например, в этом цикле есть такие занятия как «Рыбалка», где ребята превращают свои пальчики в удочки; «Физкультура и спорт», где наши пальчики занимаются физкультурой и даже устраивают соревнования с пальчиками правой и левой руки или с пальчиками других ребят.

Пальчиковая терапия — это возможность развить эластичность пальцев, улучшить почерк и даже направить работу правого и левого полушарий мозга!

Песочная терапия для пальчиков. В мире животных.

Задачи:

- развитие познавательного интереса и творческого воображения у детей;
- развитие моторики пальцев;
- развитие навыков общения и работы в группе.

Возраст детей: 3–9 лет.

Режим песочницы: любой подходящий: «Природа», «Времена года», «Сахара и Остров», можно в режиме «Природа» поставить любую картинку или подходящее видео в режиме «Релаксация».

Дополнительные материалы: фигурки различных животных.

Ход занятия:

1. Педагог до начала занятия расставляет на столе фигурки животных.



Например, медведь и жираф, собака и носорог, тюлень и кенгуру... Можно выставить 15–20 фигур.

2. В начале занятия педагог сообщает, что сегодня мы показываем передачу «В мире животных». Артисты — наши пальчики. С помощью пальчиков мы узнаем о повадках животных, о том, как они ходят, бегают, прыгают.

3. Перед началом передачи педагог предлагает потренировать свои пальчики: попрыгать, побегать по песку, понырять в песок, так как кто-то из животных бежит, кто-то плавает...

4. Начинаем передачу «В мире животных». Ребятам предлагается выбрать по одному любому животному. Педагог также выбирает животного. Например, ёжика.

5. Ребята возвращаются в песочницу. Педагог объясняет, что сегодня мы узнаем, как ходят, бегают, передвигаются животные нашей планеты, а помогут нам в этом наши пальчики. Затем педагог показывает, как с помощью пальцев изобразить движения животных:

— Ёжик — сначала ставим четыре пальца на песок, два впереди, два сзади, как четыре ноги, и начинаем мелко перебирать пальчиками и двигаться по песку, как будто ёжик бежит, потом сворачиваем пальцы в кулачок и катимся по песку, будто свернувшийся ёжик.

Педагог просит всех ребят повторять движения за показывающим. Так, все ребята смогут побыть всеми животными.

— Тюлень (можно вырыть в песке слой воды) — кладём ладонь лодочкой на песок, начиная переваливаться с боку на бок, как тюлень, неспешно двигаемся по песку в сторону воды. Достигнув картинки воды, ныряем в песок как в воду и свободно и быстро передвигаемся

под водой, объясняя детям, что тюлень неповоротлив на суше, но быстр и грациозен в воде.

— Кенгуру. Вспоминаем с детьми, что кенгуру прыгает и у него очень длинные и сильные задние лапы. Поэтому ставим ладонь вертикально, загибаем до середины указательный и средний пальцы (у нас получились длинные лапы) и, отталкиваясь от песка, прыгаем вперёд. Упражнение повторяем несколько раз.

6. Когда каждый покажет движение своего животного, и все повторят за каждым, педагог забирает этих животных и просит выбрать следующих. И так, пока животные не закончатся.

7. Педагог:

— Передача «В мире животных» завершилась. Наши пальчики много трудились и устали, предлагаю им дать отдохнуть и ласково погладить наш песок, нежно, мягко пошевелить пальчиками в песке.

8. Рефлексия: что понравилось, что нового узнали, чему удивились?

Ссылка на видео: <https://disk.yandex.ru/i/VPfRW3fafS3gcg>

Песочная терапия для пальчиков. Мамины помощники

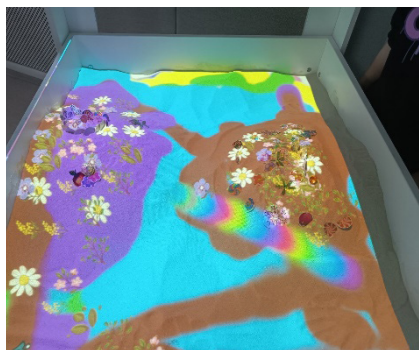
Задачи:

- формировать творческий подход;
- развивать мелкую моторику рук;
- тренировать память и внимание;
- развивать коммуникативные навыки.

Возраст детей: 3–8 лет.

Особенности развития: нормотипичные дети, дети с ОВЗ.

Режим песочницы: «Абстракция»



Дополнительные материалы: цветочки (из бумаги, пластика, ткани...), ракушки, разноцветные кружочки из любого материала, маленькие снежинки, бусинки... Всё, чем дети могут украсить песочный торт.

Ход занятия:

1. Перед занятием педагог прячет в песок мелкие детали для украшения торта (цветочки, снежинки, бусинки...)
2. В начале занятия педагог сообщает, что наступает праздник. Значит, на столе будут вкусные блюда и мама будет готовить торт. И сегодня будем готовить свой тренировочный торт мы. Научимся и в праздник можем помочь маме.
3. Включается режим «Абстракция», стандартная кисть. Педагог предлагает выбрать цвет.
4. Как только цвет выбран, педагог сообщает, что украшать торт сегодня ребята будут тем, что найдут в песке. Поэтому сперва просит найти в песке украшения и складывать для себя в уголочке песочницы. Ребята начинают искать предметы в песке и складывать в свою кучку.
5. Когда предметы найдены, начинаем готовить «тесто» для «торта»: собираем песок в горку, начинаем его месить, как тесто, посыпаем «сахарным песком», добавляем «муки» (и пусть все эти ингредиенты — это обыкновенный песок, но главное — фантазия). Затем педагог просит насытить наше «тесто» кислородом. Для этого пальцами обеих рук начинаем быстро протыкать песок, как бы делая в разных местах дырочки. Кислородом насытили, наступило время «огладить» наше «тесто»: собираем опять его в горку, похлопываем и поглаживаем пальчиками в разных направлениях.
6. Пришло время украсить наше песочное изделие: вначале ребята рисуют любые узоры пальчиками, затем начинают украшать выкопанными из песка предметами.
7. Педагог просит выбрать цвет торта, включает нужный цвет в режиме «Абстракция», и ребёнок раскрашивает свой торт в нужный цвет, остальные ребята на это время отходят от песочницы.
8. Когда торт готов, педагог просит дать своему торту название.
9. Внимание: а) в течение заданий 4–6 педагог может несколько раз менять цвет кисти (детям интересно работать в разных цветах), б) после того, как дети научились делать тесто, педагог может попросить их ещё раз самостоятельно показать, как готовить тесто.
10. В качестве рефлексии можно спросить, что понравилось, запомнилось, заинтересовало.

Песочная терапия для пальчиков. Пузыри

Задачи:

- развивать внимание и память;
- формировать сенсорные и пространственные навыки;
- формировать способности соотносить слово с действием;
- развивать мелкую и общую моторику.

Возраст детей: 3–7 лет

Режим песочницы: «Релаксация»

Дополнительные материалы: скаченный с интернета футаж с лопающимися и движущимися разноцветными пузырями.

Ход занятия:

Перед занятием скаченный с интернета футаж ставится в режиме «Релаксация».

Само занятие может проводиться по-разному, в зависимости от возраста, возможностей детей и целей педагога:

- можно попросить ловить пузыри одного цвета или формы;
- можно ловить синие пузыри правой рукой, а розовые — левой;
- можно поставить на паузу и попросить обвести только маленькие пузыри или большие;
- можно попросить обводить правой рукой розовые пузыри, а левой синие;
- можно поставить на паузу, попросить ребят отвернуться и спрятать какой-нибудь предмет в одном из пузырей. Затем, дав ориентир (например, предмет спрятан в среднем жёлтом пузыре или между большим



розовым и маленьким синим...), попросить ребят отыскать предмет. После этого обязательно дать каждому играющему самому спрятать предмет и научиться ориентировать других на начало поиска.

3. Рефлексия. Спросить, чему ребята научились, что понравилось, трудно ли одновременно правой и левой рукой делать разные задания...

Ссылка на видео: <https://disk.yandex.ru/i/tVOGCF99A6Wk9Q>

Песочная терапия для пальчиков.

Подводная сказка.

Цель: общее развитие ребёнка, в том числе физическое и интеллектуальное.

Задачи:

- развитие мелкой моторики;
- подготовка руки к письму;
- развитие памяти, внимания, фантазии;
- установление более тесного контакта родителей и детей.

Возраст детей: 3–8 лет.

Особенности: нормотипичные и дети с ОВЗ.

Режим песочницы: «Подводный мир».

Дополнительные материалы (по желанию): морские камни, ракушки

Ход занятия:

— Здравствуйте, ребята. Сегодня мы пообщаемся с вашими пальчиками. Знаете ли вы, что они многое умеют? Умеют прыгать (попрыгайте пальчиками), могут вертеться, могут, как ёжики, свернуться в клубок (попробуйте), а ещё, если захотят, наши пальчики умеют переплетаться друг с другом. И вообще, с помощью наших пальцев мы можем создать целую страну и даже сказку. Давайте попробуем.

Перед вами подводное царство. Но скажите, хочется ли вам чего-нибудь добавить? Давайте с помощью наших рук создадим подводную сказку.

Окунаем наши руки в подводный песок. Какого они цвета? Что вы чувствуете? А волны ощущаете? Давайте мы сами будем волнами: ласковыми и грозными, спокойными и сердитыми.

Играем в волну. Не забываем оглаживать настоящие камни и ракушки, находящиеся на поле.

Волна из глубин моря пригнала многих подводных обитателей. В поисках пищи и общения на нашем поле появились скаты и осьминоги, морские звезды и камбалы, морские ежи, раки и крабы. Всех ли вы видите на поле? А кто сейчас плавает в нашем подводном царстве? Значит,

остальные скоро доберутся до нашего волшебного, вкусного, интересного, необычного кусочка моря или океана.

А вначале составим осьминогу компанию. Плаваем с помощью пальцев, как осьминог. Сжимаем кулак и резко разжимаем, вытягивая пальцы.

А это кто зарылся в песок, его почти не видно? Это же скат. Приготовили пальчики. Теперь мы скаты! Будем зарываться в песок на морском дне, используя только кисти рук.

Вот и морские звёзды перед нами. Приготовили руки. Каждый из вас — это две морские звезды. Они очень любопытны, но передвигаются медленно. Зато всё на своём пути ощупывают пальчиками — щупальцами: камни, ракушки, друг друга. Передвигаем кисть руки только с помощью пальчиков.

Ой, смотрите, приплыла донная рыба камбала. Она лучше всех маскируется на дне. Лежит и плавает боком. Давайте положим ладонь на песок и благодаря сенсору замаскируемся под дно, а теперь чуть приподнялись над песком и плывём, как камбала, делая волнистые движения и не размыкая пальцев.

Есть ещё морские ежи. Они с длинными иголками и передвигаются, перекатываясь. Преображаемся в морских ежей и начинаем перекатываться по песку в разные стороны.

Наконец до нас добежали крабы. Они ходят боком. И мы побегаем также: встали на растопыренные пальчики и побежали боком.

А есть ещё подводные жители, которые могут передвигаться под слоем подводного песка. Например, это некоторые виды моллюсков. А сейчас я попрошу родителей помочь нам, так как передвигаться внутри песка сложно. Сложив ладони вместе, родители прячут в своих руках такие



же сложенные ладони детей, затем мы пробиваемся сквозь песок навстречу друг другу. Обнаружив другого моллюска, раскрываем ладони как створки и знакомимся пальчиками.

Молодцы. Но снова пришли волны, теперь они бушуют на поверхности. Пальчиками рисуем волны в разных направлениях.

Большие волны разогнали большинство рыб, и они ушли на глубину или уплыли вдаль. И наше с вами занятие закончилось. Спасибо за работу. Попрощаемся друг с другом с помощью пальчиков. До свидания. До новых встреч на просторах волшебного песка!

Ссылка на видео: <https://disk.yandex.ru/i/h2bMKwYKuc2xXg>

Станция 5

ИСТОРИЯ

Жаль, что нельзя выдумать машину времени и отправиться в прошлое, чтобы всё увидеть своими глазами. Зато у нас есть верная помощница — госпожа Фантазия. С помощью этой сударыни мы сможем узнать тайны прошедших веков, познакомиться с людьми и городами прошлых столетий. А самое главное — сами принять участие в строительстве пирамид или раскопках древнего города Помпеи.

Такие уникальные возможности нам предоставляет интерактивная песочница: активированный режим песочницы «Вулкан», деревянный конструктор — и вот перед нами Помпеи; морское дно с плавающими рыбками в режиме «Подводный мир», ракушки, выведенные на компьютере колонны и статуи — и вот мы уже наслаждаемся созерцанием подводной Атлантиды.



Попутно ребята узнают историю городов, стран, людей прошлых веков и тысячелетий. Расширение кругозора, возможность посредством игры прикоснуться к прошлому планеты, осознание себя как непосредственного участника исторических событий — вот что такое ИСТОРИЯ в интерактивной песочнице.

История. Атлантида

Цель и задачи:

- развитие познавательных процессов (восприятие, внимание, память, пространственное воображение);
- развитие творческого потенциала;
- формирование коммуникативных навыков;
- тренировка мелкой моторики, координации движения

Возраст детей: 5–11 лет

Особенности развития: нормотипичные и дети с ОВЗ

Режим песочницы: «Релаксация», «Подводный мир»

Дополнительные материалы: ролик об Атлантиде, ракушки, морские камни, фигурки рыб (всё, чем можно украсить морское дно), выведенные на компьютере и заламинированные изображения статуй, остатков зданий, статуй...

Ход занятия:

1. В режиме «Релаксация» смотрим с ребятами смонтированный и поставленный заранее ролик об Атлантиде. Педагог объясняет, что никто никогда её не видел и ребятам самим придётся пофантазировать и создать свою Атлантиду.
2. Переходим в режим «Подводный мир» и сначала создаём морское дно: педагог заранее закапывает в песочнице ракушки, камни, игрушеч-



ных рыб. Поэтому первым делом просит ребят найти все закопанные предметы.

3. С помощью найденных предметов ребята создают свою модель морского дна.

4. Следующий этап — создание затонувшей Атлантиды. Педагог отдаёт ребятам коробку с вырезанными деталями предполагаемой Атлантиды. Ребята сами создают эту исчезнувшую цивилизацию: кто-то её закапывает в песок, кто-то, наоборот, считает её ныне живущей под водой и строит здания и статую по линии как улицы. Педагог не вмешивается. Задача этой части занятия: дать возможность детям проявить фантазию и воображение и уметь договариваться.

5. Когда работа закончена, педагог, задавая наводящие вопросы, просит рассказать об Атлантиде, которую создали ребята: живая Атлантида или это только руины, как изменилась она, когда опустилась на дно морское, какие здания можно увидеть на морском дне...

6. В конце занятия педагог спрашивает, хотели бы ребята сами когда-нибудь отыскать Атлантиду или подобные ей затонувшие города. На положительный ответ педагог с ребятами вместе рассуждают, что нужно сделать, чтобы стать археологом, учёным, спортсменом...

7. В качестве рефлексии можно спросить ребят, что они запомнили и что им понравилось.

Ссылка на видео (ролик об Атлантаде): <https://disk.yandex.ru/i/3VDVc0mhXdbwbA>

История. Последний день Помпеи

Задачи:

- развитие познавательных процессов (восприятие, внимание, память, пространственное воображение);
- развитие творческого потенциала;
- формирование коммуникативных навыков;
- тренировка мелкой моторики, координации движения.

Возраст детей: 6–11 лет

Особенности развития: нормотипичные

Режим песочницы: «Релаксация», «Природа», «Вулкан»

Дополнительные материалы: видеоролик о Помпеях, деревянный конструктор.

Ход занятия.

1. Начинаем занятие с просмотра ролика (ссылка на видео) о Помпеях. Предварительно рассказываем о городе в Италии, который был уничтожен вулканом почти 2000 лет назад. Ребята узнают, что этот город 16



веков был засыпан пеплом и залит застывшей лавой. Начиная с конца 16 века, там ведутся археологические раскопки. Сейчас это разрушенный город с остатками улиц, домов, площадей. Ролик можно показывать и на песке в режиме «Релаксация», но лучше на большом экране.

2. Затем ребята переходят в песочницу и вместе с руководителем в режиме «Природа» стараются с помощью конструктора воссоздать древний город Помпеи до разрушения. Они строят дома, узкие улочки, площадь с колоннами, порт. При этом создают и рельеф старинного города: вулкан, море. Обращаем внимание, что дома были невысокими, стояли вплотную друг к другу.

3. После постройки переключаемся на режим «Вулкан». Наша гора начинает извергаться, и ребята пытаются понять, какие при извержении вулкана происходят с городом изменения: рушатся постройки, всё засыпает пеплом, город под лавой и пеплом исчезает. Ребята рушат дома, засыпают всё песком, закапывают предметы быта: посуду и мебель (из киндер-сюрпризов).

4. Мы снова переходим в режим «Природа». Вулкан успокаивается. Сейчас мы археологи и должны откопать засыпанный на много веков город. Но ребята не строят дома, а складывают детали конструктора рядом как разрушенные части дома, в месте, где у них была площадь — круглые части конструктора как остатки колонн.

5. Последняя часть занятия — мы туристы. С помощью фигурок людей ребята гуляют среди развалин, рассказывая в качестве гидов об истории этого города (что запомнили, поняли).

Интересно, что у разных групп ребят получается свой город, своя версия старого, разрушенного и нового города.

Ссылка на видео: <https://disk.yandex.ru/i/jCpWFhUE6XcwZg>

Станция 6

УДМУРТИЯ, ЛЮБИМАЯ МОЯ

Краеведение — это нужная, но не всегда любимая часть чтения детей. На помощь приходит интерактивная песочница. На занятиях по краеведению в песочнице мы, играя, изучаем культуру и быт удмуртского народа, вспоминаем достопримечательности нашего города, узнаём историю Ижевска и т. д.

Краеведение — это возможность показать через песочную игру интерес к родному краю и приблизить читателя к познавательной литературе.

Цель: изучить быт, народные промыслы удмуртов, природу родного края.

Задачи: на основе краеведения приобщиться к традициям родного края, формировать чувство патриотизма, толерантного отношения к людям разной национальности, приобщить детей к изучению родного края через элементы исследовательской деятельности, воспитывать бережное отношение к объектам природы.

Возраст: занятие в интерактивной песочнице предполагается для детей 5–10 лет, нормотипичных и детей с ОВЗ.

Режимы:

Первая часть занятия проводится в режиме «Природа», на 3 слой ставится картинка с цветами Италмас, одним из символов Удмуртии. По полю передвигаются звери, которые водятся в Удмуртии (из данных в базе режима «Природа»): зайцы, волки и медведь. Вторая часть занятия проводится в режиме «Мемори».



Дополнительные материалы:

Для занятия понадобятся фигуры удмуртки, удмурта, удмуртской семьи, выведенные на компьютере и заламинированные картинки одежды удмуртов: например, такъя (шапочка женская), айшон (женский головной убор), айшет (передник), дерем (рубаша) и т.д. Также понадобятся картинки быта удмуртов: долото для бортничества, пестерь, берестяной туюсок, ухват, ткацкий станок, вышивка, рубанок и т.д.

Ход занятия

1 часть занятия

1 этап. Вначале готовим поле: ставим картинку в режиме «Природа», подключаем животных. Затем справа у бортика ставим фигуру удмурта, слева — удмуртки, а у верхнего бортика ставим семейную пару удмуртов. Затем закапываем в разных местах поля все приготовленные элементы костюма и быта удмуртов. Разровняли песок. Можно приглашать детей.

2 этап. Ребятам объясняется тема занятия, рассказывается о зарытых предметах. И главное — ребята должны определить, кому принадлежат предметы. Если женщине, отправляем предмет к удмуртке, если мужчине — к удмурту. Если же этим предметом пользовалась вся семья, предмет ставится возле семейной пары. Например, айшон, женский головной убор, отправится к удмуртке, а топор к удмурту. А вот лапти, как и пестерь — к семейной паре, так как ими пользовались и женщины, и мужчины.

Ребята начинают по очереди искать в песке картинки предметов и без подсказки педагога отправлять к одной из фигур. Спрятанных предметов может быть 10, 15, 20...

Когда все предметы стоят у фигур, начинается

3 этап. Вместе с педагогом ребята правильно распределяют по фигурам предметы. Педагог объясняет, для чего нужен этот предмет или кто носит эту часть костюма. Например, ребята не знают, что такое долото



и для чего его применяли удмурты. Педагог отправляет этот предмет к фигуре удмурта и объясняет, что удмуртские мужчины занимались добычей мёда диких пчёл. Для этого влезали на дерево и долотом пробивали дырочку в стволе, где гнездились дикие пчёлы. Через это отверстие стекал в чашку мёд.

4 этап. Рефлексия. Когда правильно расположили предметы, педагог задаёт вопросы, которые помогут выяснить, что ребята поняли, запомнили, узнали.

2 часть занятия

Переходим в режим «Мемори», где подготовлены парные одинаковые карточки с цветами, растущими в Удмуртии. Конечно, на одной из карточек изображён Италмас (купальница европейская), цветочный символ Удмуртии. Когда все карточки открыты, ребята вспоминают названия цветов, изображённых на карточках.

В качестве окончания занятия предлагается самостоятельно посмотреть яркие новые книги об Удмуртии и удмуртском народе.

Ссылка на видео: <https://disk.yandex.ru/i/YBc6PYLRbI8uSw>

Станция 7

В ЦАРСТВЕ ЗМЕЯ ГОРЫНЫЧА

Квест — это приключения с детективным или сказочным сюжетом. Квест в интерактивной песочнице — это всегда поиск, игра, зарытые клады и спрятанные в песке артефакты. Песочница — это безграничное поле возможностей для квеста любой тематики: пираты, сказки, динозавры, страны, памятники... Главное, чтобы дети в этом поиске узнавали что-то новое, чему-то учились и стремились к победе посредством знаний и пониманием игры.

Задачи:

- развивать память, внимание;
- развивать мелкую моторику рук и координацию;
- формировать умение работать по заданному материалу;
- формировать навыки пространственной ориентации.

Возраст детей: 5–10, нормотипичные.

Режим песочницы: «Геолог» с выключенными эффектами.

Дополнительные материалы:

- выведенные и заламинированные большие фигуры героев русских народных сказок: Кощей, Баба-Яга, Василиса, Водяной, Леший, Кики-мора, Кот учёный;

- плакаты с заданиями, которые прикрепляются к героям;
- подсказки (сколько клеток вверх или вниз, влево или вправо надо пройти, чтобы найти задание героя и куда идти дальше);
- выведенные и заламинированные маленькие фигурки героев, повторяющие один в один большие;
- задания (сундук с сокровищами для Кощея, части теремка для Бабы-Яги, загадки от Василисы, две рыбки для Водяного, два любых зверя для Лешего, загадки-обманки от Кикиморы, пазлы от кота Учёного)
- Пазлы — цветная фотография поля, на котором проходит игра с картинкой дракона в определённой клеточке;
- вырезанная и заламинированная картинка дракона;
- табличка «Старт»;
- мультфильм «Новый Змей Горыныч»

Ход занятия:

1. Показываем мультфильм или часть мультфильма «Новый Змей Горыныч», где Змей нападает на сказочное царство, и герои не знают, что с ним делать.
2. Переходим в песочницу, где большие фигуры стоят на своих определённых клетках (можно выбирать любые, в зависимости от направления подсказок). Всё остальное спрятано в песке: подсказки зарыты в одной клетке с героем, остальное — там, куда направляют эти подсказки. Например, Кощей, который «держит» табличку с изображением сундука, в первом задании просит найти сокровище; пройдя от самого Кощея 1 клетку вверх и 2 клетки вправо, мы отыщем эти сокровища, а во втором задании, пройдя от Кощея 2 клетки вправо, мы найдём маленькую фигурку Бабы-Яги и понимаем, куда двигаться дальше. Табличка «Старт» прикрепляется возле Кощея.
3. Ребята проходят все этапы, всех героев и доходят до Кота учёного. Там только одно задание (у других героев по два или три задания). Пройдя указанный Котом путь, ребята находят пазлы.
4. Ребята на столе собирают пазлы, и на карте поля должны определить место, где прячется Горыныч. В это время педагог, пока дети заняты и не смотрят в песочницу, прячет фигурку Горыныча в нужной клетке.
5. Если ребята правильно соберут карту поля, то определяют место и находят Горыныча.
6. На этом квест заканчивается. Педагог напоминает, что знания сказок, логика и дружное выполнение заданий помогли ребятам справиться с препятствиями и быстро отыскать Змея, и желает им всегда оставаться такими же дружными и сообразительными.

Ссылка на видео: https://disk.yandex.ru/i/_MKCM4FwITa0sw



Загадки Василисы

Этот сказочный дракон
Нам известен испокон,
Хвост один, три головы —
Это знаем из молвы!

Есть весёлый человечек,
Что на крыше обитает,
Любит он варенье нежно
И с пропеллером летает!

Чешуей горит, как жар,
Будто бы горит пожар.
Три желания исполняет,
За спасение награждает.

По лесу ходила раз девочка эта,
На ней была шапочка яркого цвета,
Она пирожки для бабули несла
И волка охотникам в руки сдала.

Ждали маму с молоком,
А пустили волка в дом...
Кем же были эти
Маленькие дети?

Как у Бабы у Яги
Нет совсем одной ноги,
Зато есть замечательный
Аппарат летательный.
Какой?



Загадки-обманки Кикиморы

Ночью каждое оконце
Слабо освещает...

Лишь только свет дневной потух,
Заухал в темноте...

Белым снегом всё одето -
Значит, наступает...

С пальмы вниз, на пальму снова
Ловко прыгает...

В чаще, голову задрав,
Воеет с голоду...

Простой вопрос для малышей:
Кого боится кот?..

Живёт на полянке в лесу,
Очень боится лису-

Длинноухий попрыгушка,
А зовут его...

Мимо улья проходил
Косолапый...

И капризна, и упряма,
В детский сад не хочет...

Станция 8

ФИГУРНОЕ НОВОГОДЬЕ ИЛИ ВЕСЁЛАЯ ГЕОМЕТРИЯ.

«Фигуры» — этот режим интерактивной песочницы, мало используемый вне изучения геометрических фигур. А между тем эту тему можно по-разному обыграть: каждая фигура может быть основой для следующей игры (обстановка комнаты — шкаф, стол..., город — жилые дома, театр, музей..., и, конечно же, подарки!) На новый год или день рождения принято делать подарки. Именно этим мы и займёмся на занятии, которое представляем вашему вниманию. Как приятно устроить себе настоящий Новый год с новогодними подарками и развлекательной площадкой. Пусть и в песке, зато как интересно!

Задачи:

- тактильное знакомство с геометрическими фигурами;
- развитие творческого начала, логики, связной речи;
- развитие мелкой моторики пальцев;
- навыки групповой работы.

Возраст детей: 3–9 лет

Особенности развития: нормотипичные дети, дети с ОВЗ

Режим песочницы: обязательно режим «Фигуры», режим «Релаксация», можно режим «Природа» или любой другой, подходящий под ваши задумки.

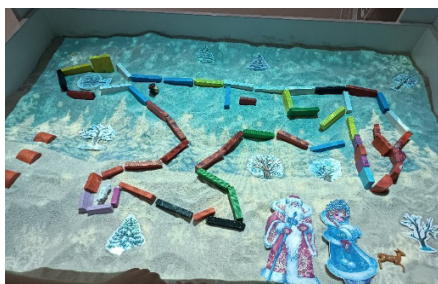
В нашем занятии использованы режимы «Релаксация» (видео с новогодними песнями и падающими снежинками) и «Фигуры».

Дополнительные материалы: деревянный разноцветный конструктор, состоящий из прямоугольников, квадратов, кружков, полукругов и т.д.; выведенные на компьютере и заламинированные картинки зимних деревьев, фигуры Деда Мороза и Снегурочки.

Ход занятия:

Педагог закапывает в разных местах песочного поля конструктор и деревья, оставляя на поверхности несколько видимых сторон и углов. Ставит на песок фигурки Деда Мороза и Снегурочки, приглашает ребят.

1 этап. Педагог рассказывает ребятам, что Дед Мороз очень расстроился, узнав, что не все ребята себя хорошо вели весь год: капризничали, не слушались старших... А ещё он обиделся, потому что дети перестали в него верить, а значит, не верят в сказку и чудеса. И такую метель вызвал Дед Мороз, что и сам пострадал. Разрушила метель и теремки Деда Мороза и Снегурочки, и праздничную ёлку, засыпала всё снегом. И Дед Мороз просит ребят отыскать под снегом строительный материал, по-



строить теремки, сделать ёлку, посадить деревья. В общем, привести в порядок новогодний городок.

Дети под музыку ищут в песке строительный материал, собирают его кучкой в центре и приступают к строительству. Педагог внимательно наблюдает (если нужно, корректирует), смогут ли ребята договориться, кто что будет строить или всё будут делать вместе. В строительство педагог не вмешивается, давая ребятам проявить фантазию и творческие навыки. Может задавать вопросы: а поместится ли здесь Снегурочка, а почему ёлочка стоит не в центре песочницы...?

Когда строительство закончилось, ребята рассаживают или раскладывают деревья, ставят или кладут на песок фигурки Деда Мороза и Снегурочки. Педагог просит ребят рассказать о построенном новогоднем городке, описать ёлку, теремки.

2 этап. Затем ребята по просьбе педагога убирают весь строительный материал к бортикам песочницы, а педагог спрашивает ребят, чем они будут заниматься в каникулы, и предлагает построить зимний развлекательный городок с горками, лабиринтами, качелями. Педагог внимательно наблюдает за умением ребят договариваться и не вмешивается в творческий процесс. Затем также просит рассказать о построенной зимней площадке.

3 этап. Педагог снова просит убрать строительный материал к бортикам песочницы. Переключается в режим «Фигуры», выбирая последний



уровень сложности и переходя на цветные фигуры. Педагог объясняет, что эти фигуры должны превратиться в подарки. Затем он напоминает, что подарки могут быть разными по размеру, цвету и конструкции. Просит ребят выбрать себе геометрическую фигуру, описать её, если не нравится цвет, поменять его, меняя уровень песка.

Педагог предлагает в помощь ребятам выкопанный строительный материал. Можно из конструктора изобразить ленточки и бантик, можно выложить цветным конструктором всю фигуру, можно сделать их в виде полосок — рисунка на фигуре. Творчеству и фантазии нет предела.

4 этап. Когда работа завершена, педагог хвалит ребят, намекает, что они только что своим творчеством спасли Новый год, и предлагает...ЗАКОПАТЬ весь строительный материал снова в песок для следующей сказки.

Ребята с удовольствием выполняют это задание. Можно снова переключиться на зимнее видео с музыкой.

9 станция. До свидания!

НО ЭТО НЕ КОНЕЦ ПУТЕШЕСТВИЯ!

Станция конечная, но только для сборника. Путешествие в Песочную страну продолжается. Вас ждут на занятиях в интерактивной песочнице игры и приключения, открытия и чудеса, новые книги и новые встречи, безграничные возможности и таланты. Самое главное — Песочная страна приносит радость детям, делает их глаза счастливыми, открывает и развивает всё лучшее в детях, учит добру и дружбе, потому что интерактивная песочница — это песочная терапия любви к людям, родному краю, природе, книгам. А такая терапия нужна каждому человеку, не только ребёнку.



ИННОВАЦИИ
детям



ЦМДБ им. М. Горького



Интерактивная песочница



За 2024 год в ЦМДБ им. М. Горького 1349 раз дети и взрослые посетили занятия в интерактивной песочнице, проведено 423 занятия.

СОДЕРЖАНИЕ

1 станция. Интерактивная песочница. Что это?	4
2 станция. Литературная викторина в песочнице	6
Литературная викторина «Книжные сокровища»	6
Литературная викторина. Игра – бродилка «Самая красивая».....	8
Литературная викторина «Мамы».....	10
3 станция. Природа в песочнице	12
Природа в песочнице «Осень. Животные осенью»	13
Природа в песочнице «Животные подводного мира 1»	15
Природа в песочнице «Животные подводного мира 2»	17
4 станция. Песочная терапия для пальчиков	18
Песочная терапия для пальчиков «В мире животных»	19
Песочная терапия для пальчиков «Мамины помощники»	21
Песочная терапия для пальчиков «Пузыри»	23
Песочная терапия для пальчиков «Подводный мир».....	24
5 станция. История	26
История «Атлантида»	27
История «Последний день Помпеи»	28
6 станция «Удмуртия, любимая моя»	30
7 станция «Квест. В царстве Змея Горыныча»	32
8 станция «Фигурное Новогодье или весёлая геометрия»	35
9 станция. До свидания!	38

Для заметок