

Муниципальное дошкольное образовательное бюджетное учреждение
«Великосельский детский сад №14»

Выступление на муниципальном
методическом объединении педагогов –
психологов по теме:

**«Интерактивная песочница — как
средство снижения гиперактивности
детей старшего дошкольного возраста»**

(с применением мультимедийной презентации по данной теме)

Подготовила педагог-психолог Костева А.Н.

Великое 2021г.

Слайд №1

В современном обществе наблюдается тенденция роста гиперактивных детей, причинами являются социальные факторы, окружающая среда, и др. На протяжении 2 лет работы в детском саду педагогом –психологом, мы также выделяем наличие данной категории детей, которые требуют к себе индивидуального подхода и внимания. Одним из таких подходов в своей работе мною была выбрана интерактивная песочница.

Слайд №2

В своей работе мною были определены следующие цель и задачи. Вы их видите на экране.

Слайд №3-4

А теперь немного о интерактивной песочнице.

Интерактивная песочница – это современный продукт, предназначенный для полноценного и разностороннего развития детей. В интерактивной песочнице, как и в обычной, основную роль играет **песок**, только эта песочница оснащена современным оборудованием и программным обеспечением, которое создает на песке эффект дополненной реальности.

Взаимодействуя с песком, у детей совершенствуется тонкая координация движений, мелкая моторика рук и тактильная чувствительность, что непосредственно влияет на развитие речи и мышления. Занятия с интерактивной песочницей способствуют всестороннему развитию детей с особыми потребностями

Слайд № 5

Интерактивная песочница состоит из:

1. Корпуса с резервуаром для песка
2. Управляющего компьютера
3. Монитора пользователя для переключения программ
4. Проектора
5. Датчик глубины песка
6. Специального программного обеспечения

Как работает интерактивная песочница?

В оборудование встроен сенсор для определения глубины. Он подключен к компьютеру. Датчик глубины замеряет расстояние от проектора до песка. Специальная программа обрабатывает полученные от сенсора данные и дает проектору команды, каким цветом освещать конкретный участок песка. Датчик глубины позволяет регулировать изображение рельефа. При увеличении высоты появляются горы и вулканы, а при уменьшении озера и реки.

На песок проецируются текстуры настоящих природных объектов: морей и рек, равнин и гор, вулканов водопадов.

Слайд №6

Накоплен уже небольшой дополнительный материал по темам: транспорт, животные, птицы, город, зоопарк, морские обитатели а также ракушки, камушки и многое другое.

Слайд №7

Интерактивная песочница позволяет решить множество образовательных задач, а именно:

- Формирование умственного и творческого потенциала, подготовка к школьной программе;
- Устранение психоэмоционального напряжения, излишней гиперактивности и стресса;
- Профилактика последствий внутрисемейных конфликтов и психологических травм;
- Совершенствование коммуникативных навыков, дети учатся лучше ладить друг с другом и находить общий язык.

Слайд №8

Исходя из поставленной цели, мы определили, в начале работы, этапы выявления уровня тревожности у детей старшего дошкольного возраста.

Слайд №9-10

Подобраны специальные методики.

Слайд №11

Выбраны следующие авторские разработки по данной теме, которые способствовали и способствуют эффективности работы с гиперактивными детьми. По результатам диагностики определены группы детей. Составлен перспективный план работы.

Слайд №12,13,14.

Следующие слайды -это показательные диаграммы выявления уровня тревожности детей, уровень эмоционального состояния, анкетирование родителей, на начало и конец учебного года.

Слайд 15

Сводные показатели эффективности применения методов работы.

Слайд №16

Эффективный перенос традиционной игровой деятельности в интерактивную песочницу дает большой воспитательный и образовательный эффект, нежели стандартные формы обучения.

Использование **песочной** игротерапии в деятельности дошкольников.

- Рисование. Дети могут создавать на песке свой мир, передавая собственные эмоции и настроение. Можно дать задание нарисовать что-то по определенному **образцу**.

- Развивающие занятия. С детьми можно выбрать игры на развитие мышления, памяти, внимания, например, *«На что это похоже?»*,

- «Какой буквы не хватает?»*, *«Что нужно дорисовать?»*, *«Что пропало?»*, *«Четвертый лишний»*.

- Релаксация. Педагог с помощью специальной программы может симитировать на песке мелкий дождик в лесу, отдых на

берегу моря, сказочное путешествие по лесу. Благодаря этому можно снять эмоциональное и мышечное напряжение, а также излишнюю двигательную активность, тревогу и агрессию.

- Гимнастика. Вначале ведущий выполняет задания, затем все дети по очереди его повторяют. Это положительно воздействует на формирование межполушарных связей, содействует развитию мелкой моторики и коррекции неэффективных стилей поведения.

Слайд №17

Игры с песком — одна из форм естественной деятельности ребенка. Они позитивно влияют на эмоциональное состояние человека, способны стабилизировать его эмоциональное самочувствие. Свойства песка несут в себе некую загадочность и таинственность и способны завораживать человека.

Слайд №18

Песок как бы заземляет негативную энергию. Манипуляции с песком, как с мокрым, так и с сухим — успокаивают импульсивных, чересчур активных детей и раскрепощают зажатых, скованных и тревожных детей.

Слайд №19-24

Можно строить природные ландшафты: реки, озера, моря, горы, долины, по ходу объясняя сущность этих явлений. Так, постепенно дети получают информацию об окружающем мире и принимают участие в его создании.

Все **песочные** картины хорошо сопровождать рассказами педагога. При этом дети манипулируют деревьями, животными, транспортом и даже домами. Такие занятия развивают не только представления об окружающем мире, но и пространственную ориентацию. Параллельно можно писать на песке. Детям не страшно ошибиться, это не бумага, и легко можно все исправить, если допустили ошибку. И дети на песке пишут с удовольствием.

Слайд №25

В интерактивной песочнице есть режимные моменты.

Остановимся подробнее на некоторых из них.

Режим «Вулкан». Для того чтобы создать вулкан, необходимо сделать отвесную гору из песка с округлой **вершинной**, выше уровня бортов **песочницы**. Не допускается наличие посторонних объектов над горой-вулканом. Вулкан может извергать лаву,

которая ведет себя, как настоящая, а также может выпускать дым. Дети могут промоделировать поведение вулкана, и наблюдать, как он поведет себя в тот или иной момент.

Режим «Водопад». Для того чтобы создать водопад, необходимо вытянуть руку (*1 метр над песочницей*) и растопырить пальцы. В этом режиме на рельефе может присутствовать только один водопад. Водопад появляется в том месте, где находится проекция руки. Ведет себя, как реальная вода: стекает по склонам и скапливается в низинах. В данном режиме можно изучать:

Водопады, самые известные водопады в России и в мире;

Слайд №26

Режим «Формы и цвета». На песочницу проецируются фигуры различного размера:

Квадрат.

Треугольник.

Круг.

прямоугольник

Звезда.

Задача ребенка — найти фигуру того размера, которую попросил педагог, и изменить ее цвет. Цвет фигур изменяется в зависимости изменения высоты рельефа песка в том месте, где находится та или иная фигура — то есть требуется выкопать **песок** по контуру данной фигуры, либо наоборот построить выше общего уровня песка по контуру фигуры.

Слайд №27

Океан (читать на слайде)

Слайд №28

Таким образом, использование в образовательном процессе **интерактивной песочницы** позволит существенно повысить мотивацию детей к занятиям, снизить напряжение, а также поспособствует более **интенсивному** и гармоничному развитию познавательных **процессов**, закреплению пройденного материала, научит ребят работать в команде и уважать труд товарищей.

Слайд №29

Хотелось бы закончить свое выступление словами китайской мудрости:

Играйте, творите, учитесь

Будьте неутомимы и счастливы,

И таковыми будут, ваши ученики!

Спасибо за внимание!