****

**1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Данная программ составлена на основе методического пособия Паниной Анастасии Андреевны, педагога психолога МАДОУ «Детский сад комбинированного вида №53 г. Томска, подготовленного по заказу компании «Универсальные терминал-системы» специально для продукта – Интерактивная песочница iSandBOX. Программа разработана с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования.

Программа «Умная песочница» имеет развивающую направленность, призвана способствовать созданию условий для развития эмоциональной и познавательной сфер. Тематическая направленность и организационная вариативность занятий способствует формированию у детей устойчивого интереса к практической и речевой деятельности, поддержанию положительного эмоционального состояния малышей.

**Актуальность предлагаемой программы.** Современный ребенок - это житель 21 века, на которого оказывают влияние все признаки настоящего времени. Многолетние исследования, позволяют наметить штрихи современного дошкольного детства, которые нельзя не учитывать, организуя образовательный процесс. Жизнь ребенка очень сильно изменилась. Он многим интересуется и о многом рассуждает. Он быстрее, чем взрослый, успевает освоить информационно – компьютерные устройства. В то же время ребенок по-прежнему ориентирован на самоценные, детские виды деятельности. В детской деятельности современного ребенка можно увидеть стремление к интеграции.

Игры с песком –этоодна из форм естественной деятельности ребенка. Игры с песком позитивно влияют на эмоциональное состояние человека, способны стабилизировать его эмоциональное самочувствие. Также игры с песком очень полезны для развития мелкой моторики, тактильных ощущений и координации движений. Все это напрямую связано с развитием речи, мышления, внимания, наблюдательности, воображения, памяти. Игры с песком положительно влияют на развитие воображения и творческих способностей детей.

Игра с песком – это естественная и доступная для каждого ребенка форма деятельности. Проигрывая взволновавшие его ситуации с помощью игрушечных фигурок, создавая картину собственного мира из песка, ребенок освобождается от напряжения. А самое главное – он приобретает бесценный опыт символического разрешения множества жизненных ситуаций.

**Основная идея программы** – используя игры в интерактивной песочнице позитивно влиять на эмоциональное самочувствие детей, снизить уровень нервно-психического напряжения, стабилизировать внутреннее состояние, способствовать возникновению положительных эмоций.

Программа «Умная песочница» комплексно решает задачи, направленные на ознакомление с окружающим, коррекцию психоэмоциональной сферы, развитие мелкой моторики и формирование первичных компетентностей по всем основным линиям развития ребёнка.

**Программа способствует:**

* снятию эмоционального и мышечного напряжения;
* профилактике и снижению импульсивности, излишней двигательной активности, тревоги, агрессии, детских страхов;
* формированию здоровой самооценки, уверенности в себе, раскрытию личности ребенка, развитию позитивной Я -концепции, способности к самопринятию;
* развитию способности творчески самовыражаться;
* развитию мелкой моторики, ощущений;
* коррекции неэффективных стилей поведения, изменение их на более продуктивные;
* преодолению трудностей в общении;
* преодолению расстройств настроения;
* развитию эмоциональной сферы, гуманных чувств, нравственных понятий;
* развитию ответственности за свои действия;
* адаптации к изменениям в жизни (переход в другую группу, другой детский сад, переезд, рождение в семье второго ребенка и др.)

В ходе реализации образовательной программы необходимо руководствоваться следующими общими **принципами.**

1. Принцип динамичности: от простого к сложному.

2. Принцип наглядности.

3. Принцип доступности.

4. Учёт возрастных и индивидуальных особенностей развития каждого ребёнка.

5. Принцип интеграции образовательных областей.

**Цель программы:** развитие восприятия, мышления, памяти, внимания, речи, навыков самоконтроля и саморегуляции, творческого мышления, воображения и фантазии.

**Задачи**:

* укреплять у ребенка чувство доверия к окружающему миру;
* усилить желание ребенка узнать что-то новое, экспериментировать и работать самостоятельно;
* способствовать развитию мелкой моторики и речи;
* способствовать освоению ребенком позитивных способов поведения в различных ситуациях;
* способствовать развитию познавательных функций (внимание, слуховая память, воображение);
* формировать навык умения слушать говорящего.

Программа рассчитана на 1 год реализации, на 34 занятия. Содержание занятий и подбор упражнений зависит от индивидуальных особенностей детей. Продолжительность занятий в средней группе 20 минут и периодичность 1 раз в неделю. В ходе выполнения обязательных упражнений можно делать пятиминутки свободной игры-отдыха в песке.

Целевая группа: занятия ориентированы на детей дошкольного возраста от 4до 5лет.

Основное содержание групповых занятий:

* *Обучающие игры.* Они облегчат процесс обучения ребенка чтению, письму, счету и грамоте.
* *Познавательные игры.* С их помощью дети узнают о том, как многогранен наш Мир, познакомятся с историей своего села, историческими событиями и героями.
* *Проективные игры.* Детское творчество на песке и стиль взаимодействия в ходе игры по сути являются проекцией внутреннего мира ребенка, то есть с переносом вовне его переживаний, желаний, умений, возможностей.

**Ожидаемые результаты**.

* Дети становятся более доверчивы к окружающему миру.
* У детей повысится интерес к узнаванию нового, вырастит желание экспериментировать.
* Мелкая моторика развита в соответствии с возрастом.
* Ребенок способен адекватно реагировать в различных ситуациях.
* Познавательные функции развиты на более высоком уровне.
* Ребенок способен слушать своего собеседника.

Для отслеживания результативности воспитательно-образовательного процесса используются следующие *виды мониторинга:*

* вводный;
* текущий;
* промежуточный;
* итоговый.

Для оценки эффективности используются следующие психологические диагностические методы:

* метод наблюдения;
* цветовой тест Люшера;
* методика самооценки «Лесенка»;
* тесты.

Приоритетной образовательной областью данной программы является познавательное развитие, которая реализуется в интеграции с другими образовательными областями.

**2.ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Темы занятий** | **Общее количество учебных часов** | **Теория** | **Практика** |
| 1 | Вводная часть | 2 |  |  |
| 1.1 | Знакомство с песком и правилом поведения с ним | 1 | 1 |  |
| 1.2 | Знакомство с различными свойствами песка | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 2 | Животные | 6 |  |  |
| 2.1 | Кто где живёт | 1 | 1 |  |
| 2.2 | Животные Африки | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 2.3 | Хищные животные | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 2.4 | Океан: флора и фауна | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 2.5 | Зоопарк | 1 |  | 1 |
| 2.6 | Следы животных | 1 |  | 1 |
| 3 | Цифры и счёт | 5 |  |  |
| 3.1 | Цифра 1 | 1 |  | 1 |
| 3.2 | Цифра 2 | 1 |  | 1 |
| 3.3 | Цифра 3 | 1 |  | 1 |
| 3.4 | Цифра 4 | 1 |  | 1 |
| 3.5 | Цифра 5 | 1 |  | 1 |
| 4 | Формы и цвета | 8 |  |  |
| 4.1 | Закрепление основных цветов | 1 |  | 1 |
| 4.2 | Закрепление основных геометрических форм | 2 | 1 | 1 |
| 4.3 | Бабочки | 1 |  | 1 |
| 4.4 | Воздушные шары | 1 |  | 1 |
| 4.5 | Цветы | 2 | 1 | 1 |
| 4.6 | Радуга для друзей | 1 |  | 1 |
| 5 | Времена года | 5 |  |  |
| 5.1 | В гости к зимушке-зиме | 2 | 1 | 1 |
| 5.2 | Вода с гор потекла – весну принесла | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 5.3 | Краски лета | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 5.4 | Осень пришла, урожай принесла | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 6 | Времена суток | 2 |  |  |
| 6.1 | День | 1 | 1 |  |
| 6.2 | Ночь | 1 | 1 |  |
| 7 | Вулканы | 2 |  |  |
| 7.1 | Что такое вулкан? | 1 | 1 |  |
| 7.2 | Строительство вулканов | 1 |  | 1 |
| 8 | В стране сказок | 4 |  |  |
| 8.1 | Путешествие в песочный город | 1 |  | 1 |
| 8.2 | В гостях у Песочной Феи | 1 |  | 1 |
| 8.3 | Страна гномиков | 1 |  | 1 |
| 8.4 | Город зеркал | 1 |  | 1 |
|  | Итого | 34 | 11 | 23 |

**3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

Игры на песке — одна из форм естественной деятельности ребенка. Именно поэтому, мы можем использовать интерактивную песочницу в развивающих и обучающих занятиях. Строя картины из песка, придумывая различные истории, мы в наиболее органичной для ребенка форме передаем ему наши знания и жизненный опыт, рассказываем о событиях и законах окружающего мира.

**1. Вводная часть (2 часа).**

Знакомство со структурой поверхности и свойствами материалов. Изучение свойств сухого песка и возможностей лепить фигуры из влажного песка.

Закрепление умения аккуратно пользоваться песком. Совершать манипуляции с песком только внутри песочницы, воспитывая опрятность.

Игра «Мое имя», дидактическое упражнение: «Здравствуй, песок!», игры: «Я пеку, пеку, пеку», «Волшебные отпечатки на песке», «Следы наших рук», «Заборчики».

2. **Животные (6 часов)**

Используя **режим «Ландшафт»**дети познакомятся с местами обитания разных животных. Играя с песком, дети могут построить свой уникальный мир, наполненный животными.

*Возможности обучения в данном режиме.*

1. Расширение представлений детей о различных природных объектах (воздух, вода, почва), о жизни на земле, в земле, в воде и воздухе.

2. Формирование у детей интереса к явлениям природы. Простейшими примерами изучения может являться: образование гор, поведение рек в различных условиях, возникновение вулканов и т.п..

3. Расширение представлений детей о многообразии природных явлений, установление простейших связей между ними.

4. Расширение и уточнение представлений детей о физическом мире, объяснение возникновения различных природных зон: горные местности, степи, леса и т.п..

5. Изучение водных объектов: реки (устье, исток), озера, моря. Расширение представлений о водоемах: устройство, их образование и виды. Рассказ о роде происхождения: искусственные и естественные. Приводить примеры, наглядно демонстрируя их на песочнице (простроить озеро или реку).

6. Изучение гор – хребтов. Рассказ о самых высоких горах в мире, в России. Расширение представлений о горах: изучение скалообразования, различных их видов и т.п..

7. Изучение континентов на простых и наглядных примерах: Африка - желтая, Австралия - зеленая и т.п. Расширение представлений о обитателях разных континентов: различные виды животных, растений

8. Изучение островов и их видов. Рассказ о крупнейших в мире. Расширение представлений об образовании островов.

**Режим «Океан: флора и фауна».**

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

Работая в данном режиме дети отправятся в путешествие в подводный мир океана, смогут понаблюдать за жизнью в глубинах вод и на их побережье, познакомятся с флорой и фауной водного мира, климатическими и рельефными особенностями океана, узнают дополнительную информацию об изменении уровня Мирового океана, о таянии ледников, о влиянии Мирового океана на атмосферу Земли, о влиянии смены дня и ночи на жизнь обитателей океана.

Режим подходит как в качестве сопутствующего географического пособия, так и выполняет функции коррекционной психологической терапии.

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

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

**Режим «Ледниковый период».** В познавательном режиме полноценно отображаются все природные изменения, происходящие в процессе глобального похолодания. После похолодания наступает обратный процесс – ледники начинают оттаивать, природа пробуждается ото сна, появляется зелень, слышится весеннее пение птиц.

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

**Сцена «Источник воды».** Работая в данном режиме, дети отправятся в путешествие по различным водным экосистемам: морям, рекам, озерам, болотам. Познакомятся с обитателями этих экосистем, с приспособительными особенностями животных, обитающих в воде.

Игры: «Отпечатки», «Следы», «Норки для мышки» и другие.

3. **Цифры и счет (5 часов)**

Через **режимы интерактивной песочницы: «Формы и цвета», «Воздушные шары», «Художник», «Сетка»**малыши свободно и непринужденно запомнят форму каждой цифры, научатся владеть математической терминологией: называние цифр, числа, употребление числительных; получат элементарные математические представления о множестве, числе, величине, форме, пространстве, научатся считать предметы в пределах первого десятка, закрепят прямой и обратный счет.

*Примерные задания.*

- «Сосчитай, сколько фигур ты видишь»;

- «Сколько звездочек/кругов/квадратов/треугольников ты видишь?»

- «Я закапала клад, найди его по системе координат».

- «Посчитать клеточки слева направо, справа налево, сверху вниз, снизу вверх» т другие задания.

4. **Формы и цвета (8 часов)**

Играя в песочнице **в режиме «Формы и цвета»** дети:

- научатся воспринимать предметы, выделять их разнообразные свойства и отношения (цвет, форму, величину, расположение в пространстве и т.п.) и сравнивать предметы между собой;

- научатся подбирать пары или группы предметов, совпадающие по заданному признаку, выбирая их из других предметов;

- познакомятся с цветами спектра: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый (хроматические) и белый, серый и черный (ахроматические);

- научатся различать цвета по тону и насыщенности, правильно их называть;

- продолжат знакомиться с различными геометрическими фигурами, научатся использовать в качестве эталонов плоскостные и объемные формы;

- научатся обследовать предметы разной формы, выделять детали;

- при обследовании использовать движения рук по предмету.

Цвет фигур будет изменяться в зависимости от 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 фигуру, выше общего уровня песка по контуру. Цвета меняются снизу-вверх: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий и фиолетовый. На каждый цвет отводится примерно два сантиметра песка.

На песочницу проецируются фигуры различного размера:

- квадрат;

- треугольник;

- круг;

- звезда.

Режим включает в себя четыре сцены с различными фигурами, отличающимися по форме и размеру.

*Примерные задания.*

- «Найди самый большой круг/звездочку/квадрат/треугольник»;

- «Раскрась самый большой круг/звездочку/квадрат/треугольник в красный/оранжевый/желтый/зеленый/голубой/синий/фиолетовый цвет»;

Оценка равенства фигур:

- «Покажи одинаковые по размеру фигуры»;

- «Сделай одинаковые круги/квадраты одинаковым цветом»;

- «Сделай так, чтобы круги были в порядке цветов радуги»;

- «Сделай, чтобы звезды приобрели желтый цвет».

**Игра «Воздушные шары»** призвана:

- учить детей воспринимать предметы, выделять такие их свойства, как цвет, размер, сравнивать предметы между собой;

- формировать умение подбирать пары или группы предметов, совпадающих по заданному признаку (цвет);

- знакомить детей с цветами спектра: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый (хроматические);

- развивать у детей реакцию и внимательность путем сопоставления различных цветов.

Идея данной игры основана на простом принципе: ребенок должен увидеть, какого цвета рамка вокруг шаров, и лопать шары такого цвета. Цвет рамки меняется 1 раз в тридцать секунд. Рамка может приобретать цвета: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий и фиолетовый. Максимальное число шаров на сцене не может превышать четырнадцати штук. Шары бывают следующих цветов: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий и фиолетовый.

Данная игра очень динамична, т.к. шары летают по всей песочнице и их сложно поймать. Также, в нее могут играть несколько человек для того, чтобы более эффективно лопать шары.

**Игра «Художник»** призвана:

- учить детей воспринимать предметы, выделять такое их свойство, как цвет, сравнивать предметы между собой.

- знакомить детей с цветами;

- развивать у детей внимательность, аналитическое мышление путем сопоставления различных цветов и форм.

Игра основана на обычном принципе: построить такую же фигуру рядом с уже построенной (педагогом, другим ребенком, сказочным персонажем и пр.).

**5. Времена года (5 часов)**

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

Благодаря режиму «Времена года» дети с удовольствием смогут наблюдать все сезонные изменения. Данный режим поможет наглядно демонстрировать малышам поведение природы, выпадение осадков, сезонные колебания температур. Колоритный, впечатляющий и информативный режим раскроет для деток широкие горизонты познания природы.

**Сцена «Ледниковый период».** Динамическая сцена **«Ледниковый период»** в наглядной форме демонстрирует наступление ледникового периода. На протяжении тридцати секунд окраска рельефа песка меняется сверху вниз. Приобретает текстуру ледника. Когда ледника становится больше половины рельефа, начинает воспроизводиться звук вьюги. В течение следующих тридцати секунд ледниковый период отступает.

При помощи данной сцены детям можно объяснить:

- что такое снег/лед;

- разность температур в зависимости от высоты рельефа;

- почему наступал ледниковый период, когда он был и что это такое.

**Сцена «Источник воды».** Включает в себя подсветку песка по его высоте, а также вводит возможность создания интерактивного объекта — водопада. Для того что бы создать водопад, необходимо вытянуть руку (1 метр над песочницей) и растопырить пальцы. В этом режиме на рельефе может присутствовать только один водопад.

Данный режим создан со следующими целями: наблюдение с детьми за явлениями природы, такими как поведение воды, а также помощь в устанавливание причинно-следственных связей между природными явлениями.

Водопад появляется в том месте, где находится проекция руки. Вода появляется очень быстро и эффектно. Ведет себя как реальная вода: стекает по склонам и скапливается в низинах. Дети могут моделировать горные реки, водоемы, могут имитировать наводнение и прорыв плотины.

Вода ведет себя реалистично с точки зрения физики. Вода переливается и выглядит как настоящая. Этот факт позволяет изучать множество физических явлений, связанных с водой. В игровой манере педагог может рассказывать о том, что такое водохранилища, а также - зачем они нужны и как строятся. Можно рассказать о крупных водохранилищах, например, о Братском водохранилище. После рассказа о водохранилищах предложить детям построить крупнейшее в мире прямо в песочнице.

В данном режиме изучаются:

- плотины, их виды: естественные и искусственные;

- строительство плотин людьми: польза и негативное воздействие;

- естественные плотины, возведение плотин животными (бобры);

- негативное воздействие и польза;

- горные водоемы: реки, озера, водохранилища;

- наводнения, причины возникновений, последствия.

**6**. **Времена суток (2 часа)**

**Игра «День и ночь».** Данный режим погружает малышей в таинства вращения Земли вокруг Солнца и позволяет изучить чудеса природы, связанные со сменой времени суток.

У детей формируется понимание о небесных телах, их поведении и взаимодействии между собой. С помощью данного режима, педагог откроет перед малышом космическое пространство и в легкой непринужденной форме научит его базовым основам физики и астрономии. Дети самостоятельно формируют космические объекты из песка, слушая о них поучительные и увлекательные рассказы воспитателя.

Проекция дня и ночи отображается в песочнице одновременно - так режим позволяет воочию сравнивать два времени суток между собой.

*С помощью режима, у ребенка развиваются:*

- интеллект;

- воображение;

- пространственное и логическое мышление;

- зрительное восприятие;

- внимание и наблюдательность.

**7. Вулканы (2 часа)**

Расширение представлений детей о многообразии природных явлений и установление простейших связей между ними.

Через **режим «Вулкан»** дети смогут наглядно изучать поведение вулкана:

- вулкан может извергать лаву, которая ведет себя, как настоящая, а также может выпускать дым;

- лава стекает по склону и скапливается в низменностях.

Дети смогут моделировать поведение вулкана, и наблюдать, как он поведет себя в тот или иной момент. Данное явление можно наблюдать и изучать – этот физический процесс очень интересен для детей, так как он яркий и красочный.

При помощи данного режима можно изучать крупнейшие мировые вулканы в игровой манере.

В данном режиме можно изучать:

- вулканы и их образование;

- поведение вулканов;

- простейшее устройство земной поверхности: земная кора и разломы, магма, дымящийся кратер;

- самый крупный вулкан в мире и в России;

- что такое лава, ее свойства;

- воздействие вулканов на окружающую природу и человека.

**8. В стране сказок (4 часа)**

**Игра «Защита базы».** Включает в себя подсветку песка по его высоте, а также отображает несколько интерактивных персонажей: военная база, танки, вертолеты, солдаты. Цель режима: защитить базу от наступающих врагов.

Врагов можно уничтожать ударом по ним рукой по песку, броском горсти песка. При уничтожении базы выводится сообщение о проигрыше и игру нужно перезапустить, выбрав ее на панели управления. Подсветка уровней рельефа аналогична подсветке в сцене «Ландшафт».

**Игра «Циклопы и Драконы»**. Захватывающая игра не даст заскучать малышам. Режим предназначен для групповой игры, в которой должны участвовать минимум двое ребят. Разбившись на 2 команды, участники захватывают противника и зарабатывают бонусы. При этом касаться шлепками нужно только чудищ команды-соперника, не задев случайно своих, иначе добавятся очки противнику.

Благодаря быстрой динамике режима дети подвижны, активны и внимательны.

С помощью режима, у ребенка развиваются:

- двигательная функция;

- внимание;

- коммуникационная активность;

- скоростная реакция;

- инстинктивная мотивация.

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

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

Игры: «Песочный детский сад», «Игра на пианино», «Чудесный мешочек», «Победитель злости», «Откопай разгадку», «Бусы для мамы», «Страна слов»

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Виды детской**  **деятельности** | **Интеграция образовательных областей** | | **Цели и задачи** | **Игры, игровые упражнения** |
| Игровая деятельность | Социально- коммуникативное развитие; речевое развитие; художественно- эстетическое развитие | | Формировать желание действовать с различным игровым материалом, развивать игровые умения. Побуждать детей к самостоятельной игре, вызывая эмоционально положительный отклик на игровое действие. Учить детей разыгрывать несложные представления по знакомым литературным произведениям в театре на песке. В сюжетных играх в песочнице воспитывать творческую самостоятельность. | «Песочный детский сад»,  «Игра на  пианино», «Отпечатки», «Следы» и др. |
| Эмоционально-волевое действие | Социально- коммуникативное развитие; речевое развитие | | Влиять на эмоциональное проявление самочувствия детей: - снизить уровень нервно – психического напряжения. Способствовать возникновению положительных эмоций. Воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми, формировать навыки игрового взаимодействия.  Помочь приобрести опыт, посредством обыгрывания игровых ситуаций, самостоятельного разрешения конфликтов. Развивать умение слушать и слышать друг друга. | «Отпечатки наших рук», «Чудесный мешочек»,  «Норки для мышки»,  «Песочный детский сад» «Победитель злости»,  «Бусы для мамы» и др. |
| Сенсомоторное действие | Познавательное развитие; речевое развитие; физическоеразвитие | | Создавая игровую среду в песочнице, знакомить детей с предметами и объектами ближайшего окружения.  Учить детей рассматриванию предметов, используя различные виды восприятия: зрительное, тактильное, слуховое, звуковое. Учить детей воспринимать предметы, выделяя их разнообразные свойства и отношения (цвет, форму, величину, расположение в пространстве). Развивать умение сравнивать предметы, устанавливать их сходства и различия.  Совершенствовать координацию рук и глаза; развивать мелкую моторику рук в действии с предметами. | «Волшебные отпечатки на песке», «Заборчики»,  «Я пеку, пеку, пеку»,  «Следы» и др. |
| Познавательное развитие,  ФЭМП  (формирование элементарных математических представлений) | Социально- коммуникативное развитие; познавательное развитие; речевое развитие | Формировать у детей дошкольного возраста элементарные математические представления о множестве, числе, величине, форме, пространстве.  Учить навыкам счета, вычислениям, измерениям. Помочь детям владеть математической терминологией: называние цифр, числа, употребление числительных. | | «Откопай разгадку» и др. |
| Развитие речи | Социально- коммуникативное развитие; познавательное развитие; речевое  развитие; художественно- эстетическое развитие; физическое развитие. | Развивать точность понимания речи.  Способствовать развитию артикуляции звуков, вызывая речевые подражания.  Обогащать, уточнять и активизировать словарь детей, используя употребление существительных, глаголов, предлогов и наречий, качественных и количественных прилагательных. Используя фигурки настольного театра, привлекать детей к связному изложению отрывков из знакомых сказок и речетворчеству. Используя игры – инсценировки в создании песочной картины, формировать диалогическую и монологическую речь. Пробудить речевую активность, умение ребенка  вступать в разговор, поддерживать беседу, делиться своими впечатлениями и переживаниями. | | «Песочный детский сад», «Мое имя» ,  «Страна слов»,  «Норки для мышки», «Откопай разгадку» и др. |

**4. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

1. Интерактивная песочница iSandBOX.

2. Песок.

3. Игрушки для занятий в песочнице:

Фигурки людей (желательно разного возраста, разной национальности, профессии, категории), причем как реальных, так и воображаемых.

* Фигурки животных – домашних, диких, мифических.
* Деревянные фигурки: куклы-матрешки, грибочки, листочки.
* Символические предметы вроде зеркал, яиц, бабочек.
* Игрушечные здания и мебель: домики, церкви, башни, замки.
* Соединяющие игрушки: лестницы, веревки, камни, зернышки, фасоль.
* Машинки, самолеты, поезда, лодки (сухопутные, водные, космические и другие).
* Растительность: деревья, веточки, цветы, кусты, овощи, фрукты;
* Разные вещи: пуговицы, перья, монетки.
* Естественные предметы: ракушки, веточки, камни, крышечки.
* Домашняя утварь, флакончики из-под духов, болтики.
* Пластиковые или деревянные буквы и цифры, различные геометрические фигурки.

4.Традиционные материалы: совочки, формочки, машинки, различные «сокровища», буквы или цифры, карточки с узорами или буквами (цифрами);

5.Бросовый материал: пластиковые стаканчики, контейнеры из-под яиц.

6.Приспособления: «расчески» для песка из пластиковых лотков, «разравниватель» для песка (из деревянной дощечки и дверной ручки)