



АДМИНИСТРАЦИЯ КРАСНОГВАРДЕЙСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 26
КРАСНОГВАРДЕЙСКОГО РАЙОНА
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

**Проект с использованием информационных и
коммуникационных технологий по развитию
эмоциональной сферы дошкольников
«Цветные планеты»**

(программное обеспечение "Rogitax" (виртуальная среда), аудиоматериалы,
световые столы, фиброоптический душ, световая пузырьковая колонна)

Автор проекта: Педагог-психолог Лебедева Виктория Александровна
Участники проекта: Дошкольники 4-7 лет
Период реализации: 2019-2020 учебный год

Санкт-Петербург
2020 год

АННОТАЦИЯ ПРОЕКТА

Актуальность проекта: С каждым годом общество предъявляет все более высокие требования к воспитанию и обучению детей. В современном мире одной из основных психолого-педагогических задач является использование информационных и коммуникационных технологий, способствующих интенсификации процесса воспитания и обучения в сочетании с сохранением психоэмоционального здоровья детей. Одной из распространённых технологий по развитию и коррекции эмоционального развития дошкольников является цветотерапия, которая помогает активировать необходимые ресурсы для лучшего понимания себя и коммуникации с окружающим миром. Цветотерапия в проекте реализуется через такую форму работы как исследование, детское экспериментирование, проведение опытов. В проекте дети узнают, как видеть мир в одном цвете, и насколько интересно и многообразно устроен мир, когда мы видим его в смешанных цветах. Развитие и коррекция эмоционального развития дошкольников через технологию цветотерапии поддерживается применением информационных и коммуникационных технологий: программное обеспечение "Pogitax" (виртуальная среда), аудиоматериалы, световые столы, фиброоптический душ, световая пузырьковая колонна. Использование информационных и коммуникативных технологий в проект позволяет сделать работу более продуктивной и эффективной, наглядной, яркой и интересной.

Цель: Развитие эмоциональной сферы дошкольников и расширение представлений об окружающем мире с помощью информационных и коммуникативных технологий (программное обеспечение "Pogitax" (виртуальная среда), которое позволяет создавать из видеофайлов и изображений настоящие проекционные декорации, фигурные и многослойные, аудиоматериалы, световые столы, фиброоптический душ, световая колонна).

Задачи:

Познавательные. Научить самостоятельно, создавать способ решения проблемы творческого и поискового характера с помощью современных информационных и коммуникационных технологий, оборудования. Обогащать представления об окружающем мире через исследовательскую, опытно-экспериментальную деятельность с цветом, с песком, разным бросовым и игровым материалом при поддержке информационных и коммуникационных технологий.

Регулятивные. Формировать целеполагание, контроль, оценку своей работы.

Коммуникативные. Формировать умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации. Совершенствовать монологическую и диалогическую форму речи, умение договариваться с партнерами.

Личностные. Развивать умение самостоятельно делать свой выбор в мире мыслей, чувств и ценностей.

Результаты реализации проекта: У ребёнка сформирована эмоциональная устойчивость, гармонизация внутреннего состояния; снижен уровень

внутреннего напряжения и тревожности; развито дифференцированное восприятие цвета; присутствует побуждение к действиям, через творчество и игру; развито воображение, сенсорные каналы; развитая тактильно-кинестетическая чувствительность; сплочённый детский коллектив.

СТРУКТУРИРОВАННОЕ ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА





ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАСТНИКОВ ПРОЕКТА

І этап ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ

Задачи І этапа:

1. Подбор методик, тестов диагностики состояния эмоциональной сферы детей дошкольного возраста посредством игровой деятельности.
2. Определение критериев и показателей уровней развития эмоциональной сферы дошкольников.
3. Подбор и адаптация педагогической технологии по созданию условий для ознакомления детей с миром эмоций и способами адекватного выражения своего эмоционального состояния.
4. Содействие формированию активной позиции родителей для эмоционального благополучия ребенка.

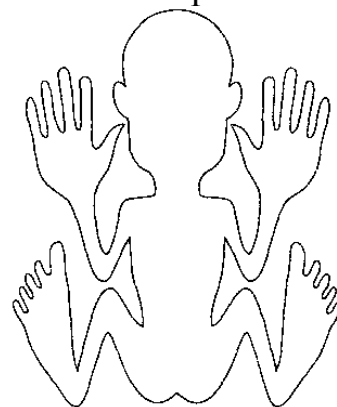
Деятельность взрослого и ребёнка	Применение ИКТ
1. Знакомство со Вселенной	
<p>Приветствие. Путешествие по Вселенной. Беседа о вселенной.</p> <p>«...Путешествуем по просторам Вселенной с помощью программы «Рogitax», в космическом корабле (сухой бассейн с шариками). Рассматриваем огромное разнообразие цветов и красок во Вселенной.</p> <p>Педагог-психолог рассказывает историю, о том как во Вселенной потерялся инопланетянин и задача ребят найти ему дом»</p>	<p>с помощью мультимедийной системы и программы «Рogitax», аудиоматериалы.</p>
<p>Практическая часть:</p> <p>Тест «Настроение»*</p> <p>Методика «Голумункулюс»**</p> <p>Диагностика «Дорисовывание фигур» О.М. Дьяченко***</p> <p><u>Предметно-развивающая среда: бумага, цветные карандаши, фломастеры, мелки.</u></p>	
<p>Обратная связь, релаксация на ковре.</p>	<p>с помощью воздушнопузырьковой колонны.</p>
	

*Тест «Настроение»

В начале занятия выясняется настроение детей, для этого педагог просит выбрать цветного инопланетянина из двенадцати предоставленных, с различными эмоциями. Ребенок выбирает и описывает, какое настроение у выбранного инопланетянина.

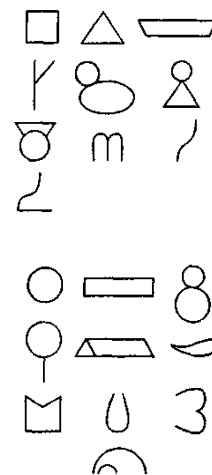


****Методика «Голумункулос».** Методика Голумкулос представляет собой раскрашивание схематического человечка цветными карандашами. Исследование с помощью данной методики в большей степени направлено на проведение диагностики соматических нарушений, качественный анализ рисунка может говорить о том, как воспринимает испытуемый образ своего «физического Я». В данном исследовании внимание направлено на исследование аффективно-когнитивного компонента образа тела, что позволяет нам изучить самоотношение и дифференцированность образа «физического Я».



*** Диагностика «Дорисовывание фигур»


О.М. Дьяченко. Методика направлена на определение уровня развития воображения, способности создавать оригинальные образы. Во время обследования предлагается один из двух комплект карточек, на каждой из которых нарисована одна фигурка неопределенной формы. Всего в каждом наборе по 10 карточек (разработано два равнозначных комплекта таких фигурок). Другой был использован во время повторного исследования.



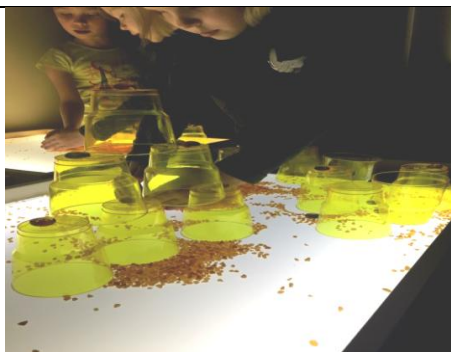
II этап ОСНОВНОЙ

Задачи II этапа:

1. Обучение дошкольников умению владеть собой в различных ситуациях, приемам саморегуляции;
2. Обучение детей бесконфликтному общению;
3. Обучение воспитанников навыкам сотрудничества и согласованным действиям;
4. Коррекция эмоционального состояния;
5. Определение образа различных эмоций.

Деятельность взрослого и ребёнка	Применение ИКТ
2. Путешествие на «Красную планету»	
<p>Приветствие. Динамическая часть (описание мультимедийного компонента, 9 стр.)</p> <p>«...На красной планете инопланетяне очень любят наблюдать, как распускаются цветы. Но, к сожалению, сами не умеют их сажать. Как вы думаете, чем можно помочь инопланетянам на Красной планете?</p> <p>Красный - жизнеутверждающий цвет. Вселяет чувство оптимизма и безопасности, наделяет уверенностью, лидерскими качествами. Помогает при депрессивных состояниях, чувстве страха, апатии. Лечит насморк и простудные состояния»</p> <p><u>Практическая часть:</u> творческое задание: создать на красной планете огненные цветы, на световом столе»</p> <p><u>Предметно-развивающая среда:</u> красный шифон, красные трубочки, камушки, световой стол.</p>	<p>с помощью мультимедийной системы и программы «Pogitax», аудиоматериалы. световой стол, аудиоматериалы.</p>
Обратная связь, сенсорная релаксация.	Фиброоптический душ
	
3. Путешествие на «Оранжевую планету»	
<p>Приветствие. Динамическая часть (описание мультимедийного компонента, стр.)</p> <p>«...На оранжевой планете инопланетяне живут на улице, им не хватает домашнего уюта. Как мы можем помочь им?</p> <p>Самый творческий и жизнерадостный представитель тёплой палитры. Благодаря своему промежуточному положению сочетает свойства красного и жёлтого (придаёт сил и запускает мыслительные процессы). Активизирует движение, задаёт ритм и скорость. Оранжевый отлично помогает при апатии и скуке».</p>	<p>С помощью мультимедийной системы и программы «Pogitax», аудиоматериалы.</p>

<p><u>Практическая часть:</u> творческое задание: создать домики для жителей планеты на световом столе. <u>Предметно-развивающая среда:</u> пластиковые оранжевые прозрачные стаканчики, световой стол.</p>	<p>С помощью мультимедийной системы и программы «Pogitax», аудиоматериалы. световой стол, аудиоматериалы.</p>
<p>Релаксация на ковре, обратная связь.</p>	<p>С помощью воздушнопузырьковой колонны, аудиоматериалы.</p>

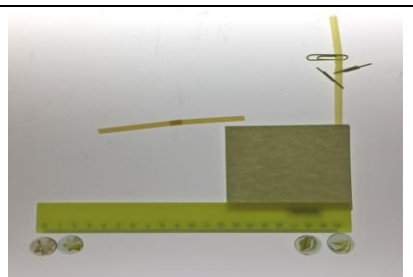
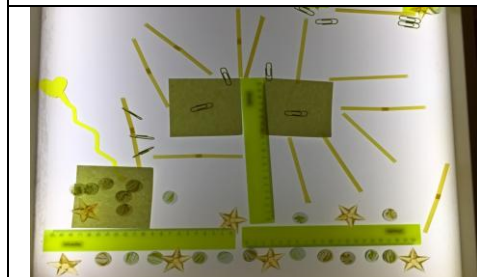


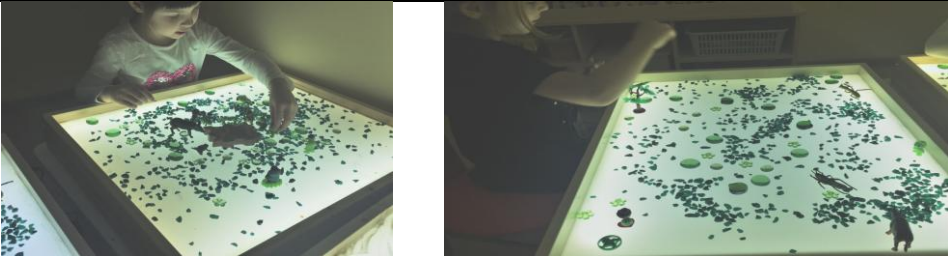
4. Путешествие на «Желтую планету»

<p>Приветствие. Динамическая часть (описание мультимедийного компонента, стр.) «...Жители этой планеты поссорились и не могут найти решение, как им всем вместе построить транспорт для того, чтобы передвигаться по планете. Чем мы можем помочь им? «Включатель» коммунибельности, который придаёт уверенности и освобождает от всего плохого. Способствует принятию новых, непривычных идей и разных точек».</p>	<p>с помощью мультимедийной системы и программы «Pogitax», аудиоматериалы.</p>
---	--

<p><u>Практическая часть.</u> Творческое задание: создать транспорт для жителей цветной планеты из желтых макарон на световом столе. <u>Предметно-развивающая среда:</u> желтые макароны, ароматические мешочки.</p>	<p>с помощью мультимедийной системы и программы «Pogitax», аудиоматериалы. световой стол, аудиоматериалы</p>
---	--


<p>Сенсорная релаксация, обратная связь.</p>	<p>Фиброоптический душ, аудиоматериалы.</p>
--	---



5. Путешествие на «Зеленую планету»	
<p>Приветствие. Динамическая часть (описание мультимедийного компонента, стр.)</p> <p>«...Жители этой планеты борются за экологию всего мира. Как мы можем им помочь в этом? Творческий и созидательный оттенок. Символизирует природу, жизнь. Помогает при неуравновешенности, агрессии, грубости, неспособности выразить и выплеснуть чувства».</p>	<p>С помощью мультимедийной системы и программы «Pogumax», аудиоматериалы.</p>
<p><u>Практическая часть.</u> Творческое задание: создать уголок зеленой планеты с помощью разного материала зеленого цвета.</p> <p><u>Материал:</u> зеленый грунт, зеленые прозрачные камушки, зеленые макароны.</p>	<p>С помощью мультимедийной системы и программы «Pogumax», аудиоматериалы.</p> <p>световой стол, аудиоматериалы.</p>
<p>Обратная связь, релаксация на ковре.</p>	<p>С помощью воздушнопузырьковой колонны, аудиоматериалы.</p>
	
6. Путешествие на «Голубую планету»	
<p>Приветствие. Динамическая часть (описание мультимедийного компонента, стр.)</p> <p>«...На голубой планете инопланетяне мечтают увидеть подводный мир. Им интересно изучать глубины подводного мира и его жителей. Что мы можем сделать для них, чтобы помочь увидеть инопланетяшкам подводный мир? Настраивает на искренний и доверительный разговор, возбуждает творческие способности. Помогает высказаться и проявить себя застенчивым и замкнутым людям, настраивает на спокойные плодотворные размышления, глубокие созерцательные практики. Рекомендован при бессоннице».</p>	<p>С помощью мультимедийной системы и программы «Pogumax», аудиоматериалы.</p>

<p><u>Практическая часть.</u> Творческое задание: с помощью трафаретов и голубого грунта, камушек и голубых фигурок. <u>Материал:</u> голубой грунт, голубые прозрачные камушки, голубые фигурки.</p>	<p>С помощью мультимедийной системы и программы «Pogitax», аудиоматериалы.</p>
<p>Релаксация. Обратная связь.</p>	<p>Сухой бассейн, аудиоматериалы</p>
	
<p align="center">7. Путешествие на «Синюю планету»</p>	
<p>Приветствие. Динамическая часть (описание мультимедийного компонента) «...На синей планете инопланетяне обнаружили черную дыру и прозвали ее синяя бездна. В нее пропадают все их синие вещи и даже дома. Как мы можем помочь нашим инопланетным друзьям? Используется при необходимости пробудить интуицию, услышать «внутренний голос». Поможет принять верное, взвешенное и глубоко мудрое решение. Способствует выходу на более высокие уровни сознания. Из заболеваний физического тела применяется при глухоте, бессоннице, катаракте. Останавливает кровотечения. Хороший анестетик. Помогает при ревматизме, лечит ангины».</p>	<p>С помощью мультимедийной системы и программы «Pogitax», аудиоматериалы.</p>
<p><u>Практическая часть.</u> Творческое задание: найти клад в синем кинетическом песке. <u>Материал:</u> синий кинетический песок.</p>	<p>с помощью мультимедийной системы и программы «Pogitax», аудиоматериалы. световой стол, аудиоматериалы.</p>
<p>Сенсорная релаксация, Обратная связь.</p>	<p>Фиброоптический душ, аудиоматериалы.</p>
	


7. Путешествие на «Фиолетовую планету»

<p>Приветствие. Динамическая часть (описание мультимедийного компонента, стр.)</p> <p>«...Фиолетовая планета таинственная и загадочная. Здесь живет волшебство. Но инопланетяне на этой планете не видят волшебства. Как мы можем помочь им его увидеть?</p> <p>Цвет тайного лидерства, духовной власти и глубокого познания. Связан с тайнами Вселенной и высоким уровнем развития. Цвет целителей и творческих личностей. Вернёт веру в себя и самоуважение, избавит от невротического расстройства и отчаяния».</p>	<p>с помощью мультимедийной системы и программы «Pogitax», аудиоматериалы.</p>
<p><u>Практическая часть.</u> Творческое задание: придумать свою волшебную фиолетовую планету, какая она была бы.</p> <p><u>Материал:</u> фиолетовый грунт, камушки, бумага, трубочки</p>	<p>с помощью мультимедийной системы и программы «Pogitax», аудиоматериалы, световой стол.</p>
<p>Релаксация. Обратная связь.</p>	<p>Сухой бассейн, аудиоматериалы</p>
	

III этап ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ

Задачи III этапа:

1. Использование приёмов и элементов технологии "мандала-терапии" для подведения итогов проекта, для заключительного этапа.
2. Проведение повторного комплекса методик, тестов диагностики состояния эмоциональной сферы детей дошкольного возраста в соответствии с I этапом проекта.

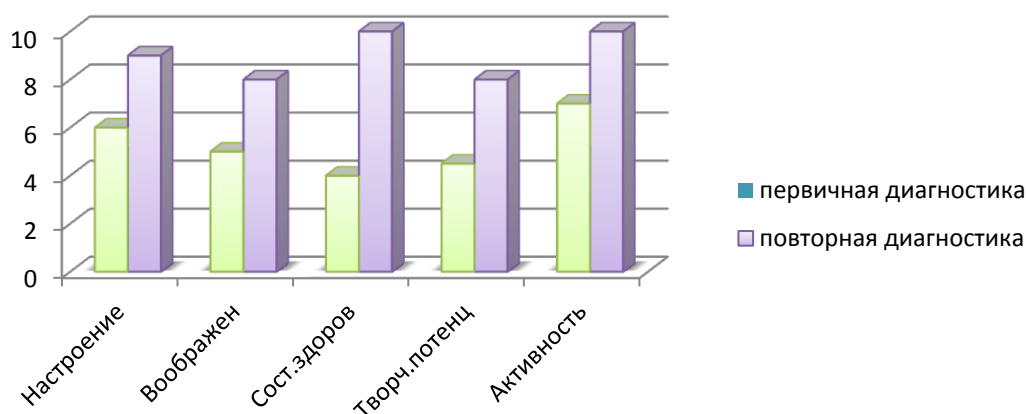
Деятельность взрослого и ребёнка	Применение ИКТ
9. Путешествие на «Разноцветную планету»	
<p>Приветствие. Динамическая часть (описание мультимедийного компонента, 10 стр.) «...Потеряшка - инопланетянин пропутешествовал по всем планетам, но так и не нашел свой дом. Потому что все планеты одного цвета, а он разноцветный. Как мы можем ему помочь, ребята?»</p>	<p>с помощью мультимедийной системы и программы «Pogitax», аудиоматериалы. световой стол, аудиоматериалы.</p>
<p><u>Практическая часть.</u> Творческое задание: создать свою разноцветную планету с помощью мандалы* и всех цветных материалов. <u>Материал:</u> цветные камушки, цветной грунт.</p>	
<p>Обратная связь. Релаксация</p>	<p>с помощью воздушнопузырьковой колонны, аудиоматериалы.</p>
	

*Мандала-терапия – это эффективный инструмент для решения глубинных психологических проблем. Использование мандалы помогает стабилизировать эмоциональный фон, развить навыки саморегуляции, снять напряжение, выразить эмоции и чувства. Кроме того использование мандал в работе с детьми является развитием творчества, художественное и духовное самовыражение детей.

Деятельность взрослого и ребёнка	Применение ИКТ
10. Прощание со Вселенной	
<p>Приветствие. Динамическая часть (описание мультимедийного компонента, 10стр.)</p>	<p>с помощью мультимедийной системы и программы «Pogitax», аудиоматериалы.</p>
<p>Практическая часть: Тест «Настроение»* Методика «Голумункулос»* Диагностика «Дорисовывание фигур» О.М. Дьяченко* <u>Предметно-развивающая среда:</u> бумага, цветные карандаши, фломастеры, мелки.</p>	<p>световой стол, аудиоматериалы.</p>
<p>Обратная связь. Релаксация</p>	<p>Фиброоптический душ, аудиоматериалы.</p>

*Подробное описание представлено на стр. 5

После проведения всех этапов проекта, можно представить диаграмму, которая наглядно показывает уровни изменений показателей на начало проекта и после.



ОПИСАНИЕ ВСЕХ ЭЛЕКТРОННЫХ МАТЕРИАЛОВ ПРОЕКТА

Описание информационных и коммуникационных технологий, активно используемых в проекте:

1. Программное обеспечение «Pogumax» - это Программа для световых проекционных шоу.

- Не требует технических навыков
- Включает галерею, содержащую до 1000 анимаций
- Позволяет интегрировать изображение в интерьер
- Даёт возможность изменять проекцию под себя



2. Световой стол планшет обеспечивает всестороннее развитие ребенка. Песочная анимация задействует тактильное и зрительное восприятие, раскрывает творческий потенциал.



3. Воздушнопузырьковые колонны - один из центральных элементов любой сенсорной комнаты. Они сочетают в себе как внешний эффект, так и множество полезных функций - это и зрительная стимуляция, и релаксация, и стимуляция тактильных ощущений



4. Фиброоптический душ предназначен для релаксации, снятия стресса и расслабления.



Описание мультимедийного компонента для программы «Pogumax»:

Наименований файлов для мультимедиа компонента в программе «Pogumax»	Кадр с проекции программы «Pogumax»
<p>1. Знакомство со Вселенной: cosmos1.pgm, cosmos2.pgm, cosmos3.pgm, cosmos5.pgm, cosmos6.pgm, cosmos7.pgm, cosmos8.pgm, cosmos9.pgm, cosmos10.pgm, Earth Rotation 1.pgm. Аудиоматериалы: релаксационная музыка Космос - Music: COSMOS - Volume 2 GRV MegaMix, Музыка для сна Полет в космос.</p>	
<p>2. Путешествие на «Красную планету»: cosmos1.pgm, cosmos2.pgm, cosmos3.pgm, cosmos5.pgm, cosmos6.pgm, cosmos7.pgm, cosmos8.pgm, cosmos9.pgm, cosmos10.pgm, Earth Rotation 1.pgm, cosmos4.pgm. Аудиоматериалы: релаксационная музыка Космос - Music: COSMOS - Volume 2 GRV MegaMix, Музыка для сна Полет в космос.</p>	
<p>3. Путешествие на «Оранжевую планету»: cosmos1.pgm, cosmos2.pgm, cosmos3.pgm, cosmos5.pgm, cosmos6.pgm, cosmos7.pgm, cosmos8.pgm, cosmos9.pgm, cosmos10.pgm, Earth Rotation 1.pgm, Space Flight 8.pgm, Space Flight 15.pgm. Аудиоматериалы: релаксационная музыка Космос - Music: COSMOS - Volume 2 GRV MegaMix, Музыка для сна Полет в космос.</p>	

<p>4. Путешествие на «Желтую планету»: cosmos1.pgm, cosmos2.pgm, cosmos3.pgm, cosmos5.pgm, cosmos6.pgm, cosmos7.pgm, cosmos8.pgm, cosmos9.pgm, cosmos10.pgm, Earth Rotation 1.pgm, Explosion.pgm Аудиоматериалы: релаксационная музыка Космос - Music: COSMOS - Volume 2 GRV MegaMix, Музыка для сна Полет в космос.</p>	
<p>5. Путешествие на «Зеленую планету»: cosmos1.pgm, cosmos2.pgm, cosmos3.pgm, cosmos5.pgm, cosmos6.pgm, cosmos7.pgm, cosmos8.pgm, cosmos9.pgm, cosmos10.pgm, Earth Rotation 1.pgm, Space Flight 10.pgm, Space Flight 20.pgm. Аудиоматериалы: релаксационная музыка Космос - Music: COSMOS - Volume 2 GRV MegaMix, Музыка для сна Полет в космос.</p>	
<p>6. Путешествие на «Голубую планету»: cosmos1.pgm, cosmos2.pgm, cosmos3.pgm, cosmos5.pgm, cosmos6.pgm, cosmos7.pgm, cosmos8.pgm, cosmos9.pgm, cosmos10.pgm, Earth Rotation 1.pgm, Space Flight 13.pgm. Аудиоматериалы: релаксационная музыка Космос - Music: COSMOS - Volume 2 GRV MegaMix, Музыка для сна Полет в космос.+</p>	
<p>7. Путешествие на «Синюю планету»: cosmos1.pgm, cosmos2.pgm, cosmos3.pgm, cosmos5.pgm, cosmos6.pgm, cosmos7.pgm, cosmos8.pgm, cosmos9.pgm, cosmos10.pgm, Earth Rotation 1.pgm, Flight in Nebula.pgm, Space Flight 5.pgm, Space Flight 8.pgm, Space Flight 17.pgm. Аудиоматериалы: релаксационная музыка Космос - Music: COSMOS - Volume 2 GRV MegaMix, Музыка для сна Полет в космос.</p>	
<p>8. Путешествие на «Фиолетовую планету»: cosmos1.pgm, cosmos2.pgm, cosmos3.pgm, cosmos5.pgm, cosmos6.pgm, cosmos7.pgm, cosmos8.pgm, cosmos9.pgm, cosmos10.pgm, Earth Rotation 1.pgm, Space Flight 14.pgm. Аудиоматериалы: релаксационная музыка Космос - Music: COSMOS - Volume 2 GRV MegaMix, Музыка для сна Полет в космос.</p>	
<p>9. Путешествие на «Разноцветную планету»: cosmos1.pgm, cosmos2.pgm, cosmos3.pgm, cosmos5.pgm, cosmos6.pgm, cosmos7.pgm, cosmos8.pgm, cosmos9.pgm, cosmos10.pgm, Earth Rotation 1.pgm. Аудиоматериалы: релаксационная музыка Космос - Music: COSMOS - Volume 2 GRV MegaMix, Музыка для сна Полет в космос.</p>	

10.Прощание со Вселенной:

cosmos1.pgm, cosmos2.pgm, cosmos3.pgm, cosmos5.pgm,
cosmos6.pgm, cosmos7.pgm, cosmos8.pgm, cosmos9.pgm,
cosmos10.pgm, Earth Rotation 1.pgm



МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПЕДАГОГАМ, ЖЕЛАЮЩИМ РЕАЛИЗОВАТЬ ДАННЫЙ ПРОЕКТ

Применение современных информационных и коммуникационных технологий в работе педагога-психолога, помимо решения психологических задач, способствует повышению информационной культуры дошкольников, родителей и педагогов.

Для более эффективной работы с программным обеспечением «Рогумах» следует изучить его по видеурокам, которые можно найти в инструкциях к программному обеспечению «Рогумах».

Для реализации Проекта «Цветные планеты» при отсутствии программы «Рогумах» возможны другие варианты работы, в которых программное обеспечение «Рогумах» будет заменено изображениями, видеофайлами космоса, Вселенной и планеты Земля и спроецированы с помощью интерактивных досок, ноутбуков, ПК, мультимедиа установок (экран и проектор).

Для эффективной и лёгкой работы с данным программным обеспечением были разработаны рекомендации, инструкции для педагогов.

Инструкция для начинающих педагогов при работе с программным обеспечением «Рогумах»

1. Внутри папки "POGUMAX Designer" есть папка "PGM". Из неё программа формирует плейлист анимаций.
2. В эту папку "PGM" необходимо копировать нужные анимации из папок, находящихся в папке "Базы анимаций".
3. Анимация представляет собой файл с расширением ".pgm" (например, "Spring Flowers 1.pgm" или "Circles Motion.pgm")
4. Вся база анимаций разбита на несколько папок ("Новый Год", "Животные", "Космос" и другие папки).
5. По мере необходимости редактируйте содержимое папки "PGM", удаляя оттуда ненужные анимации и копируя в неё нужные из баз анимаций.
6. Для использования анимаций нужно скачать архивы и распаковать их в папку «базы анимаций», архивы прилагаются к программе «Рогумах».

Рекомендации «Как работать с программным обеспечением «Рогутах» педагогу-психологу

РАСШИРЯЙТЕ ПРОСТРАНСТВО



Виртуальное пространство создается при помощи видеопроектора и программы «Рогутах». Вам больше не нужно ограничивать внимание воспитанников рамками экрана. События вашего занятия будут буквально стирать границы между миром ребенка и изучаемым материалом.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЗАТЕМНЕНИЕ



Занятия в тёмной сенсорной комнате, оборудованной виртуальной средой, воспринимаются детьми как захватывающее приключение. Они позитивно влияют на психологическое состояние детей, повышают вовлеченность, развивают внимание и память. Это безопасно для глаз, потому что изображение выводится на стену через проектор.

БЫСТРО ГОТОВЬТЕСЬ К ЗАНЯТИЯМ



С программой «Рогутах» на подготовку занятий уходит меньше времени. В библиотеке программы «Рогутах» уже есть 1000 готовых анимаций. Они рассортированы по категориям. Вам будет легко найти материал по нужной теме.

УДЕЛЯЙТЕ ВСЁ ВНИМАНИЕ ДЕТЯМ



Вам больше не нужно тратить время на переключение между презентацией, видео и музыкальным плеером. Все эти функции совмещены в программе «Рогутах». Вы можете настроить время воспроизведения любого элемента и совсем не подходить к компьютеру.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ СТОРИТЕЛЛИНГ



Сторителлинг (занятия в формате истории или квеста) помогает сконцентрировать внимание детей, включить их в работу, развивает воображение и коммуникативные навыки, тренирует память.

Добавляйте героя-помощника в любой видеоряд и создавайте живые декорации для вашей истории при помощи программы «Pogumax».

ДОБАВЛЯЙТЕ СВОИ ИЛЛЮСТРАЦИИ



Чтобы сделать иллюстративный материал наиболее объемным, добавляйте в план занятия свои фото, видео и тексты. В программе «Pogumax» Вы сможете настроить расположение и время воспроизведения каждого из этих элементов.

ВКЛЮЧАЙТЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ РОЛИКИ



Специально для занятий с детьми в программном обеспечении «Pogumax» регулярно выпускаются новые познавательные ролики. Они включены в библиотеку анимаций программы «Pogumax».

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ГОТОВЫЕ ПЛАНЫ ЗАНЯТИЙ



Чтобы Вам было легче начать работу с виртуальной средой в сенсорной комнате в программе «Pogumax» есть разработанные сценарии и хорошо подобранные комплекты анимаций.

СПИСОК ИНФОРМАЦИОННЫХ РЕСУРСОВ ДЛЯ ПРОЕКТА

1. <https://pogumax.ru/>
2. <https://psylist.net/praktikum/00148.htm>
3. https://www.b17.ru/article/test_gomunkulys/