**опыт использования интерактивной песочницы iSandBOX в психологической реабилитации детей дошкольного возраста с ограниченными возможностями здоровья.**

Интерактивная песочница iSandBOX вышла на рынок страны в 2013 г. и мгновенно привлекла внимание специалистов развивающих и реабилитационных центров как инновационный инструмент для психологической работы. Однако потребовалось 5 лет для того, чтобы компания-разработчик и производитель «Универсальные терминал системы» и научный руководитель проекта, к.пед.н, доцент, Т.М. Грабенко определили новую цель данного проекта и представили его на конкурс «Золотая Психея» в номинации «Психологический инструмент года».

**Цель проекта**

Создать методические комплексы для специалистов, обеспечивающих процессы развития, обучения, абилитации и реабилитации детей, подростков и взрослых, интегрировав классические средства и способы игровой терапии в режимы программно–аппаратного комплекса iSandBOX (далее iSandBOX).

**Описание оборудования и принципа работы**

iSandBOX состоит из большой песочницы, проектора, сенсора определения глубины и программного обеспечения, работающего на основе технологий дополненной реальности. Над песочницей с песком установлен проектор и датчик определения глубины, который замеряет расстояние до песка и накладывает на него, в зависимости от выбранного режима, изображения, которые видоизменяются при непосредственной работе участников с песком, поскольку компьютерная программа моментально реагирует на действия игроков.

Ребенок получает стимул к движению, его мышцы укрепляются, а игровой компонент обеспечивает положительные эмоции. У детей развивается концентрация внимания, зрительная память, мышление, мелкая и крупная моторика. Совместная игра со сверстниками и преподавателями развивает социальные и коммуникативные навыки, фантазию, речь. Управление процессом осуществляется посредством планшета или же с консоли. Это дает возможность менять темп и объем предъявляемого материала дополненной реальности: можно менять уровень воды и суши, ставить режим на паузу, увеличивать или уменьшать темп развития сцены, размер и количество объектов.

На данный момент занятия с использованием интерактивной песочницы прочно вошли в практику специалистов ДОУ: педагогов-психологов и логопедов.

Обобщая опыт использования интерактивной песочницы в психологическом сопровождении, можно выделить некоторые ключевые моменты, касающиеся тактики работы специалиста на начальном этапе, логики построения и временных рамок занятий.

Большинство детей, не имеют представления об интерактивной песочнице и принципах ее работы. Для эффективного использования данного оборудования на психологических занятиях особую роль играет правильное «знакомство».

Для воспитанников различных категорий оно строится по-своему. Так, например, у **детей с расстройствами аутистического спектра** часто существуют барьеры, препятствующие прикосновению к песку. Поэтому на первых этапах работы используются так называемые медитативные режимы: «Времена года», «Океан». Они позволяют сосредоточить и удержать внимание ребенка благодаря движению объектов, их изменению, а также звуковым эффектам. Заинтересовав ребенка, педагог подкрепляет результат, используя эмоционально-смысловой комментарий: «Наступила зима – полетели снежинки, появились сугробы, озеро покрылось льдом… Как красиво стало! …».

Также актуальны на первых занятиях для аутичных детей и «бесконтактные» режимы, речь о которых пойдет ниже.

На последующих этапах можно постепенно вводить игры, предполагающие прикосновение к песку: сначала к его поверхности, затем с погружением рук, например, «Найди игрушку».

Дети **с интеллектуальными нарушениями** быстро теряют интерес, не будучи практически включенными в игру с песком. Поэтому одним из подходящих для знакомства с песочницей режимов является «Ландшафт». Простая, но красочная графика при отсутствии отвлекающих деталей позволяет легко продемонстрировать ребенку взаимосвязь его действий с изменениями на песке: углубления становятся водоемами, возвышения – сушей. Это побуждает к экспериментированию, раскрепощает. Для поддержания интереса и обогащения игры от режима «Ландшафт» педагог может перейти к режиму «Океан» - «Посмотри, какие красивые острова мы сделали! А хочешь, чтобы в море появились жители?». Деревья, птицы, морские животные, лодка, огонь – все это позволяет усложнять игру. Помимо проекции объектов, также используются небольшие фигурки для песочной терапии, которыми дети «населяют» острова и море.

Дети с ограниченными возможностями имеют специфический жизненный опыт: частые посещения лечебных учреждений, болезненные процедуры, госпитализации. Поэтому у некоторых **эмоционально чувствительных** **детей** при виде песочницы возникают опасения из-за ее сходства с габаритным медицинским оборудованием. Для таких детей занятия на первых этапах проводятся в песочнице, не подключенной к сети. Далее, когда страх проходит, педагог включает оборудование, обязательно предупредив ребенка об этом, так как небольшой фоновый шум работы песочницы и яркий свет проектора могут напугать.

Постепенно, прикасаясь к песку, ребенок начинает ощущать не только покой, но и огромные возможности. Такая игра для детей – простой и естественный способ рассказать о своих переживаниях, а для специалиста диагностический и терапевтический метод.  Игра с психологом позволяет ребенку перенести свои переживания в песочницу и взглянуть на них со стороны: объекты страхов становятся доступными для диалога или борьбы, а, следовательно, перестают быть пугающими.

Режим «Раскраска» хорошо подходит для первых занятий в интерактивной песочнице, так как результат достигается достаточно быстро и сопровождается эмоциональным моментом «оживления» игрушки. Воспитанники**с сохранным интеллектом** проявляют большой интерес к данному режиму и пакету «Фантазия» в целом. Не раскрывая значения цвета контура игрушек, педагог может предложить детям догадаться, каким образом раскрасить их. Это побуждает к экспериментированию, установлению причинно-следственных связей. В случае если ребенок не уверен в своих силах, и требуется создать ситуацию успеха, педагогу целесообразно рассказать, что синий контур фигур указывает на недостаточный уровень песка, а красный – на избыточный.

**Гиперактивных детей**манипуляции с песком успокаивают, настраивают на работу. Начинать занятия лучше с простых заданий и игр, помогающих снизить внутреннее напряжение и сосредоточиться. Для этих целей подойдут такие режимы как «Ландшафт», «Вулкан», «Океан». Далее можно переходить к более сложным заданиям, требующим концентрации внимания.

**Продолжительность занятий** в интерактивной песочнице индивидуальна и определяется возрастом детей, характером и выраженностью нарушений, поставленными целями реабилитации, а также ситуативными факторами – такими как настроение и самочувствие ребенка.

Соблюдая рекомендованные требования к продолжительности занятия, сеанс не следует заканчивать резко: педагог своевременно подготавливает ребенка к завершению игры, подводит логический итог занятия, обозначает перспективы, например: «Сегодня мы научились ловить воздушные шары. На следующем занятии узнаем, как набрать больше очков, выбирая шарики нужного цвета».

Игра в песочнице может быть лишь элементом занятия. Так, для детей, у которых только формируется учебное поведение, возможность игры с песком служит дополнительным мотивационным фактором эффективных занятий за столом.

Подводя итог вышесказанному, можно сделать вывод о том, что залогом успешных психологических занятий с использованием интерактивной песочницы является профессиональная чуткость и гибкость специалиста. Педагог определяет форму работы, продолжительность игр и занятий, использует установленные режимы в коррекционных, развивающих и психотерапевтических целях.

Учет индивидуальных особенностей воспитанников, зоны их ближайшего развития, реализация логически выстроенного цикла занятий с интерактивным оборудованием позволяют психологу достигать поставленных целей быстрее и легче.