 Учись, Играя!

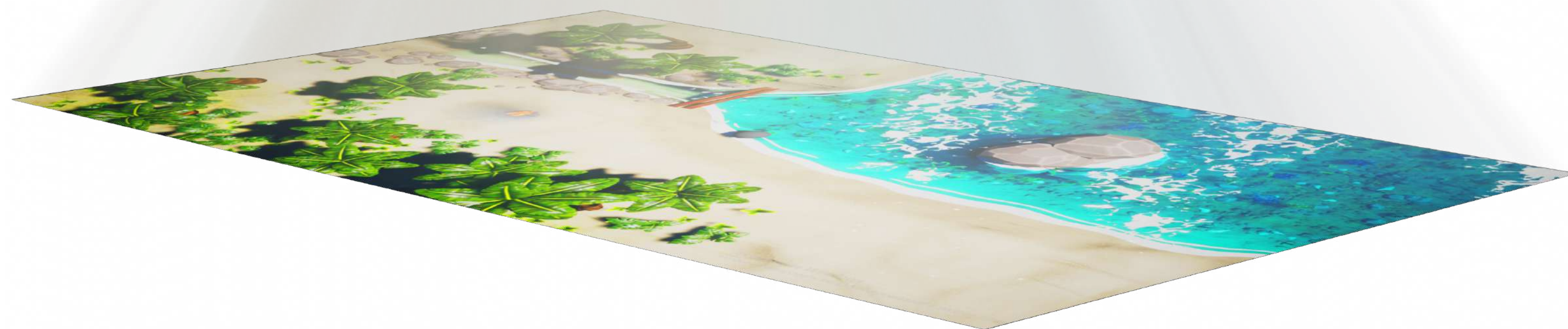
Методическое пособие

Универсальные терминал системы, Томск, 2023



UTS Floorium

Интерактивный пол



При использовании материалов

Пособия обязательно указание:

© автора(-ов) материалов

© ООО «Универсальные терминал системы»

© интерактивной песочницы iSandBOX

Выпускающий редактор: Тукешев Е.Ф.

Редактор-корректор: Серебренникова О.В.

По вопросам – обращайтесь:

ООО «Универсальные терминал системы»

634041, г.Томск, ул.Дзержинского, д.22а

tukeshev@unitsys.ru - Евгений Тукешев,

руководитель отдела методического
сопровождения

ovs@unitsys.ru - Серебренникова Ольга,

менеджер проектов

Мы в сети интернет:

studyandplay.ru

unitsys.ru

isandbox.ru

@study_play_club

Интерактивный пол UTS Floorium



Интерактивный пол UTS Floorium – это многофункциональный инструмент, позволяющий добиться всестороннего развития детей. Он включает в себя три категории режимов, направленных на развитие крупной моторики, внимания, точности, памяти, реагирования на ситуации и многое другое. Подходит для работы с детьми с ОВЗ и аутизмом. Также, при малых габаритах помещения, он позволяет разнообразить и увлечь детей для повышения физической активности, например, во время перемен или физкультминуток.


Как устроен интерактивный пол?

Сенсор для определения глубины, подключенный к компьютеру, измеряет расстояние до пола, специальная программа обрабатывает полученные от сенсора данные и подает проектору команды, каким цветом подсвечивать конкретный участок пола. На пол проецируется не просто цвет, а настоящие текстуры различных объектов. В итоге, наш пол дает Вам возможность создать собственный мир, который можно изменить одним движением.

Начало работы с интерактивным полом.

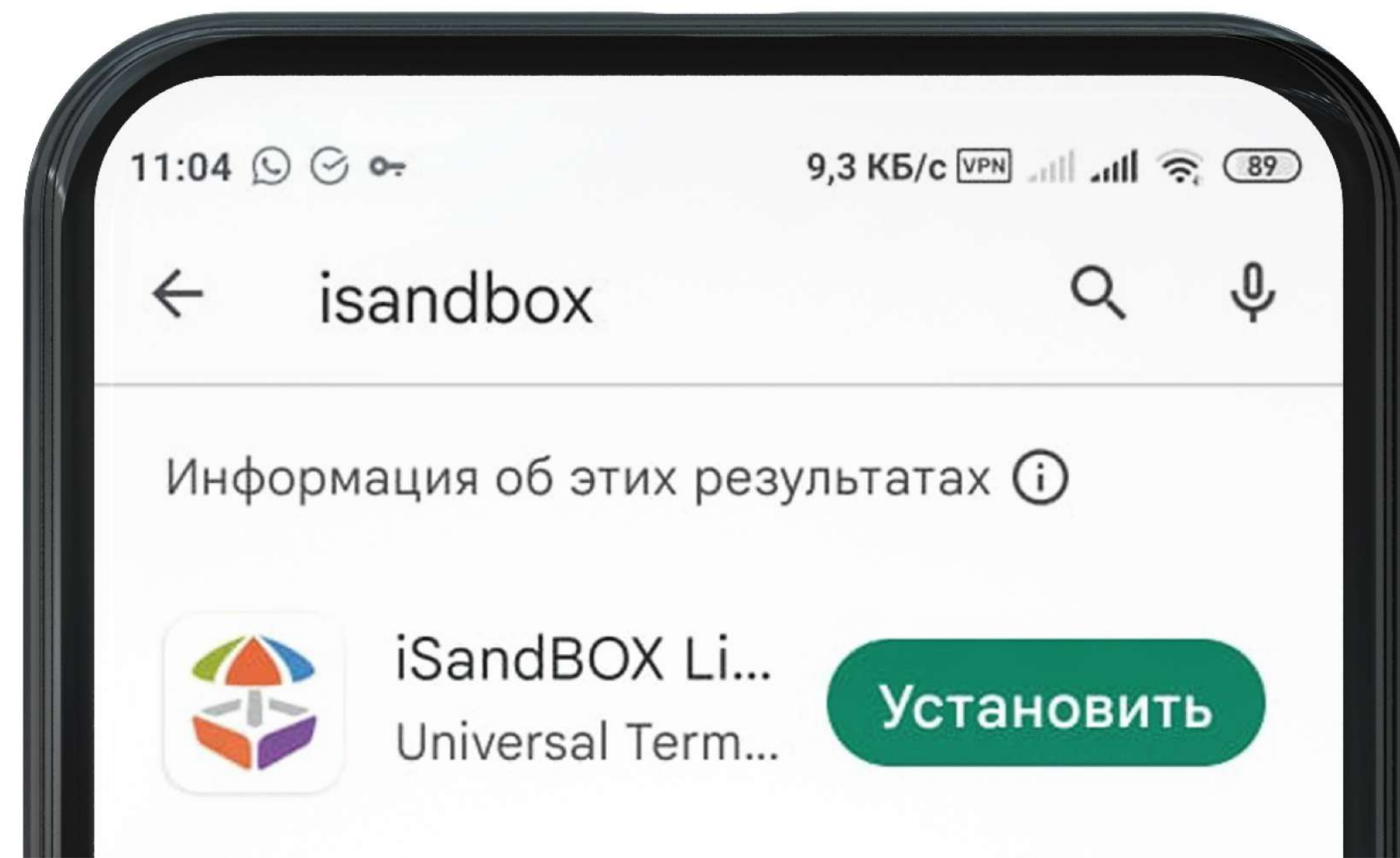
1. Для работы Вам необходим планшет, идущий в комплекте с оборудованием.
2. Запустите программу LiteContoller, которая расположена в центре экрана.
3. При запуске выберите устройство, находящееся в одной сети. После загрузки можно выбирать режимы и работать.

4. Для взаимодействия с объектами встаете прямо на них. В случаях, если Вы используете интерактивный режим вроде футбола или бильярда, когда Вы вытягиваете ногу над поверхностью проекции, под тенью появляется желтый кружок-контроллер, который взаимодействует с объектами.

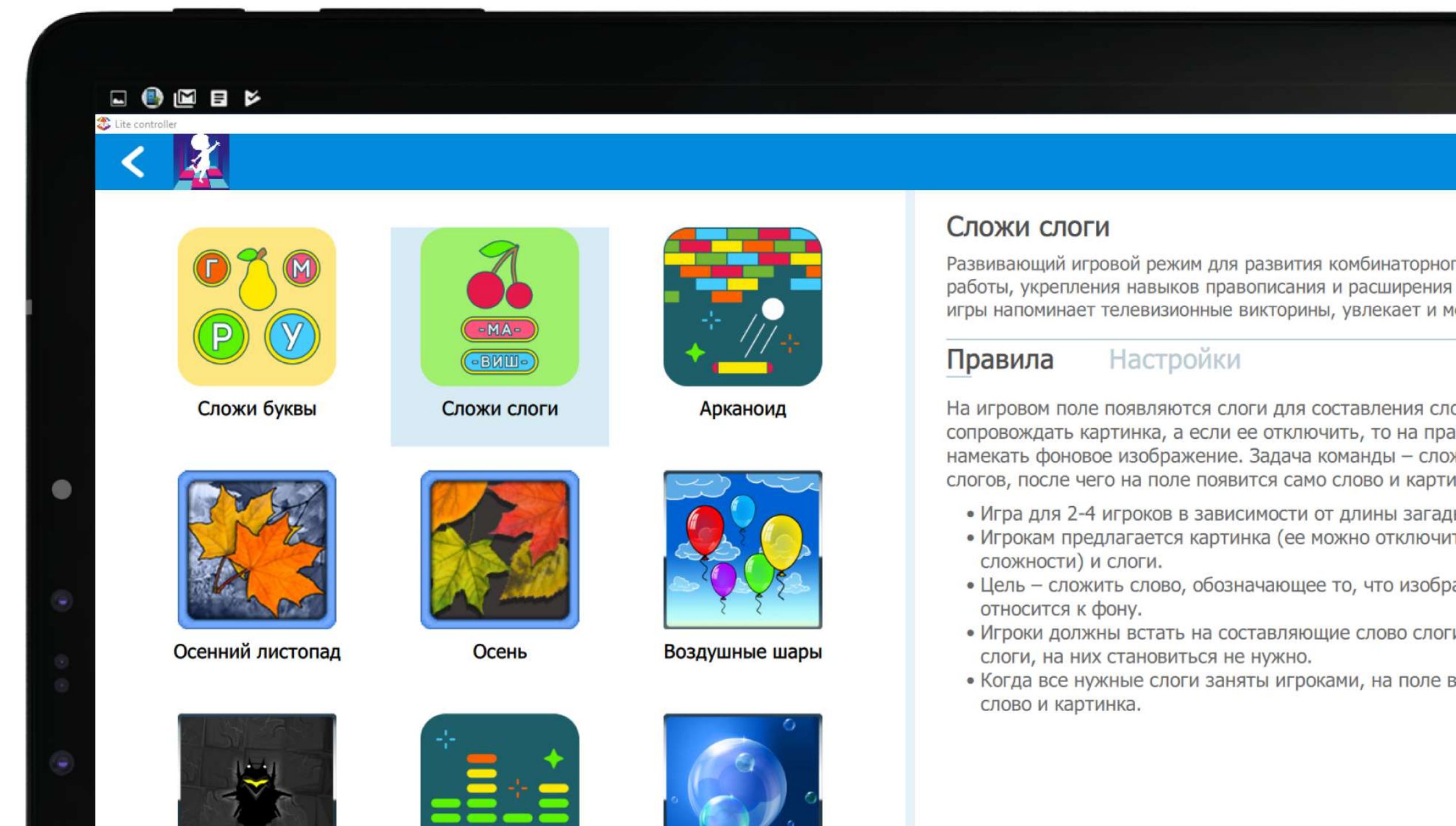
 Небольшая рекомендация. Для улучшения качества изображения рекомендуется накрывать область проекции чем-то белым, например, баннерной тканью. Также, будет лучше, если в комнате будет темно.

Польза при работе с детьми с ОВЗ

Интерактивный пол помогает при работе с ЗПРР, эмоционально-волевыми нарушениями, аутизмом, тревожностью, расстройствами поведения вроде гиперактивности и агрессивности.



Классические методы обучения в таких случаях подходят тяжело из-за слабо развитой произвольной сферы. Интерактивное дополнение занятия работой с полом дает усиленный образовательный и развивающий эффект:



- усиливает желание ребенка узнавать что-то и экспериментировать, знакомит с окружающим миром в игровой форме;
- помогает наладить контакт и выстроить диалог;
- помогает вовлечь ребенка в образовательный процесс;
- совершенствуется предметно-игровая деятельность и коммуникативные навыки.

Например, один из кейсов, применяемых в работе с детьми с РАС: предложить участникам просто походить по полу с одним из ландшафтных режимов. Например, режим «Аквариум», в котором просто плавают рыбки. Спустя некоторое время специалист начинает задавать уточняющие вопросы, вроде: «Что ты видишь? Какого цвета? Как много?», что позволяет выйти на диалог.

Комплект игровых режимов UTS Floorium:

- 7 когнитивно-развивающих игр на закрепление знаний:

1. Викторина ПДД
2. Парные картинки
3. Географическая викторина
4. Сложи буквы
5. Сложи слоги
6. Угадай букву
7. Магия чисел

- 14 физически развивающих игр:

1. Голодные лягушки
2. Beat Lighter
3. Футбол
4. Первобытный футбол
5. Огненная пещера
6. Динопарк
7. Накорми питомцев
8. Веселый пул
9. Лазурный берег

10. Морской бой
11. Фортепиано
12. Арканойд
13. Воздушный слалом
14. Воздушные шары

- 23 эффекта для проведения физминуток, релаксации:

1. Остров безопасности
2. Осенний листопад
3. Снежинки
4. Бабочки
5. Цветочная поляна
6. Магические треугольники
7. Красные сердечки
8. Искры
9. Звездное небо
10. Красные квадраты
11. Осень
12. Снег
13. Лепестки роз
14. Кристаллические шары
15. Перья
16. Красное поле
17. Жуки
18. Бэт-жуки
19. Непобедимые жуки
20. Жуки-терминаторы
21. Пауки
22. Мыльные пузыри
23. Аквариум

Описания режимов и возможностей их использования



Ознакомиться с работой режимов можно на нашем YouTube канале.

Вся информация носит рекомендательный и информационный характер, и не является призывом пользоваться режимами исключительно так, как описано в правилах. Самые неожиданные идеи превращаются в прекрасные конспекты занятий.

Более подробно изучить режимы Вы можете, пройдя бесплатное онлайн или оффлайн обучение после покупки. Подать заявку можно, написав письмо на электронную почту tukeshev@unitsys.ru.

Также мы предоставляем рекомендации по проведению занятий. Если Вы не получили их после покупки – пожалуйста, свяжитесь с нами.

Когнитивно-развивающие игры.

1. Викторина ПДД

Применение: интерактивный режим на изучение правил дорожного движения. В формате интерактивных квизов с выбором ответов позволяет разобрать на практике самые разные ситуации, которые могут произойти на дороге, а также изучить знаки.

Сам квиз не ставит ребенка в ситуацию неуспеха, если ученик выбрал неправильный ответ – он просто подсветится красным. Затем рекомендуем обсудить, почему этот вариант неверный.

В настройках режима на планшете Вы можете выбрать одну из нескольких категорий вопросов:

1. Выбор предмета на знаке. Участнику нужно выбрать, какой предмет может быть на знаке дорожного движения.

2. Выбрать знак заданного типа. В данном режиме вопросы строятся в формате «Какой знак – запрещающий?». Игроку необходимо выбрать один, или несколько, которые относятся к этой категории.



3. Выбор знака определенной категории. Похож на второй вариант настройки, с отличием, что уже готовый знак надо определить к какой-либо категории (информационный, предупреждающий и т.д.)

4. Раскрашивание знака. В порядке «Контур-объект-фон» обучающимся нужно правильно закрасить знак.

5. Тесты на картинках. На пол выводится 4 ситуации с форматом вопроса «Где ребенок нарушает или не нарушает ПДД», с вариантами ответов.

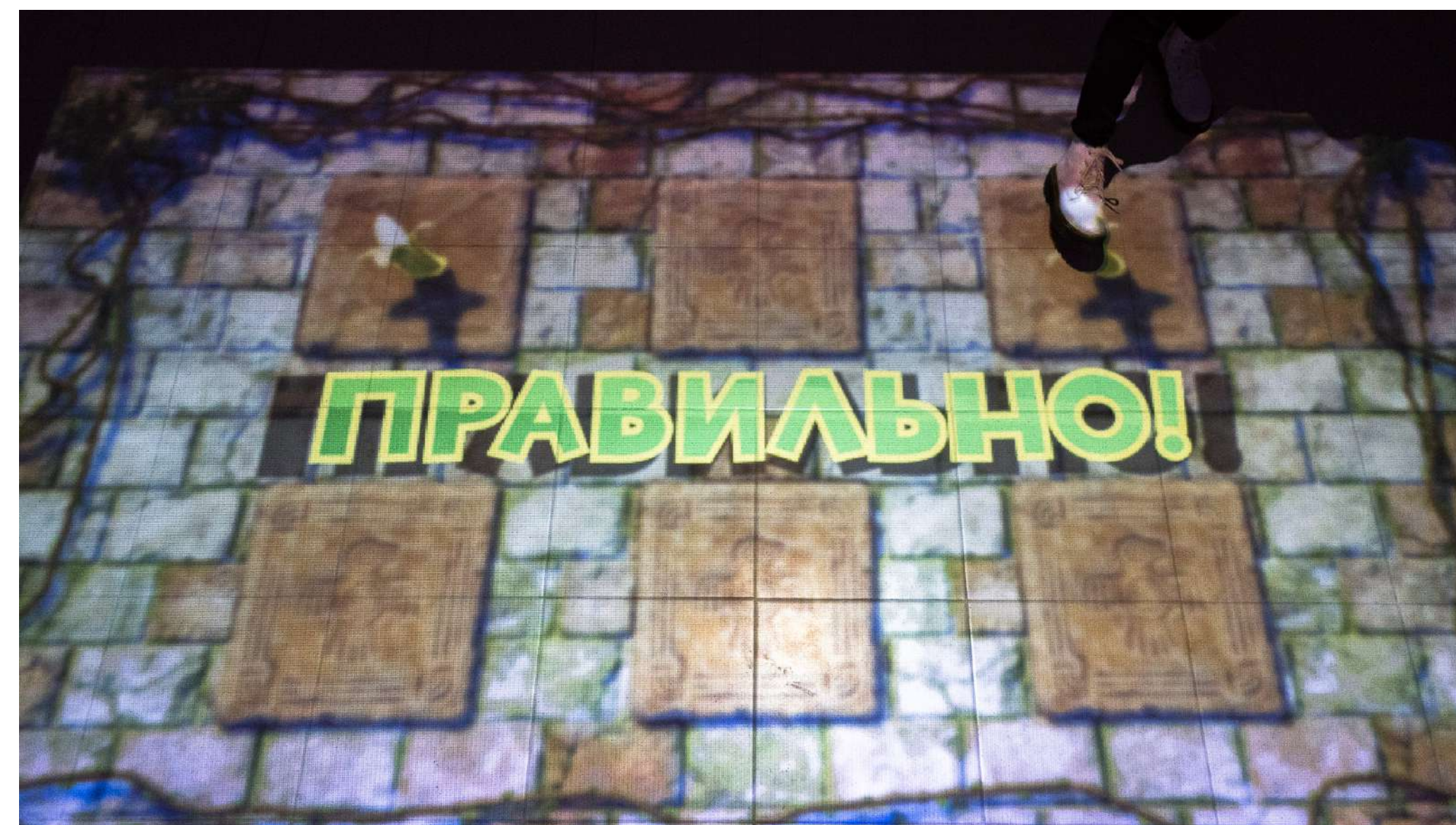
Кейс из практики: ПДД изучаются во всех учебных заведениях от детского сада до школы. Также вопросы позволяют вспомнить правила движения людям старше 18 лет. Самый простой способ применения – в игровой интерактивной форме закрепить результаты через прохождение квиза. Можно провести целый курс ПДД, который будет закрепляться с помощью интерактивного пола, начиная со знаков, заканчивая безопасностью нахождения на дороге.

2. Парные картинки

Применение: режим представляет из себя классическую игру на поиск двух одинаковых картинок под перевернутыми рубашками. Приятным дополнением является то, что в нашем исполнении он сопровождается физической активностью. Развивает логическое мышление, зрительное внимание, концентрацию и память. После запуска режима на короткое время картинки показываются игроку, затем переворачиваются рубашками вверх.

В настройках Вы можете варьировать количество карточек и типы фигур (геометрические фигуры разного цвета или фрукты). Также можете регулировать время, на которое в начале игры открываются картинки.

Кейс из практики: не считая простой тренировки памяти и внимания, режим пользуется успехом для развития речевых функций. Сначала педагог просит детей произносить, что они открыли, затем – какого оно цвета, и в конце уже просят составлять предложения с тем, что они увидели. Например: «Я открыл сливу и сливу. Две сливы!». Также данный вариант работает и с несколькими детьми. Это дополнительно учит их общению, слушанию, навыкам следить за ходом игры, ждать своей очереди ходить и передавать ход другому ученику.



3. Географическая викторина

Применение: Интерактивная викторина, в которой задаются самые разнообразные вопросы, связанные с географией. Вопросы озвучены и написаны на рабочей поверхности. В настройках планшета доступен выбор категорий вопросов и возможность включать/отключать озвучку/отображения текста вопроса. После выбора категории, игра продолжается и состоит из 10 вопросов.

Каталог категорий:

- Флаги – появляется флаг и 4 варианта стран, из которых надо выбрать.
- Континенты – выделяется континент, нужно определить, что за страна находится на нем.
- Столицы – показывается фотография центрального места столицы, нужно угадать, о какой стране идет речь.
- Океаны – необходимо определить, какую страну омывает заданный океан.
- Моря – необходимо определить, какую страну омывает заданное море.
- Национальные костюмы – необходимо определить страну по фотографии национального костюма.
- Животные – необходимо определить страну по фотографии обитающего там животного.
- Фотографии – просто нужно определить по ряду фотографий, к какой стране они относятся.

- Языки – на экран выводится фраза, которой пользуются в загаданной стране. Нужно угадать, в какой.
- Факты – указывается общеизвестный факт о стране, нужно выбрать, о какой именно.
- Контуры стран – указываются очертания страны и её площадь, нужно выбрать подходящий вариант.

Кейс из практики: вариативность применения – от базового квиза для закрепления результатов занятий до полноценного тестирования. Вы можете задать условия для прохождения. Например, правильный ответ – 5 баллов, неправильный – минус 1 балл, и из этого вывести итоговую оценку.



4. Сложи буквы

Применение: Образовательный режим, в котором детям показывается изображение предмета/животного/растения и буквы, из которых состоит изображенное слово. Процесс игры состоит в том, что ученикам нужно занять правильные буквы, которые оживят изображенный предмет. Игра так же генерирует лишние буквы, которые не входят в загаданное слово. Т.е. повторяющихся верных букв быть не должно (за исключением если в составе слов две одинаковые буквы, например "томат").

Сам режим развивает комбинаторные навыки, командную работу, эрудированность, увеличивает словарный запас, тренирует орфографию.

В настройках режима можно выбрать количество игроков от 3 до 7. В зависимости от числа детей начнет меняться длина загадываемого слова. Когда все нужные буквы заняты людьми, на поле выводится загаданное слово.

Кейс из практики: коллеги из детских садов используют режим для увеличения словарного запаса. Логопеды используют его в паре с режимом парных картинок, когда работают с произношением и изучением слов и букв. Стилистически режим прекрасно подходит для тематических занятий, так как оформлен в виде тарелки с катающимся яблоком, которое показывает изображение. Так, в детских садах есть практика использования его в качестве испытания детей, для получения призов за знание букв и слов.



5. Сложи слоги

Применение: Измененная версия режима «Сложи буквы». Образовательный режим, в котором детям показывается изображение предмета/животного/растения и слоги, из которых состоит изображенное слово. Процесс игры состоит в том, что ученикам нужно занять правильные сочетания слогов, которые «оживят» изображенный предмет. Игра так же генерирует лишние слоги, которые не входят в загаданное слово. Т.е. повторяющихся верных слогов быть не должно (за исключением если в составе слов две одинаковые буквы, например "томат").



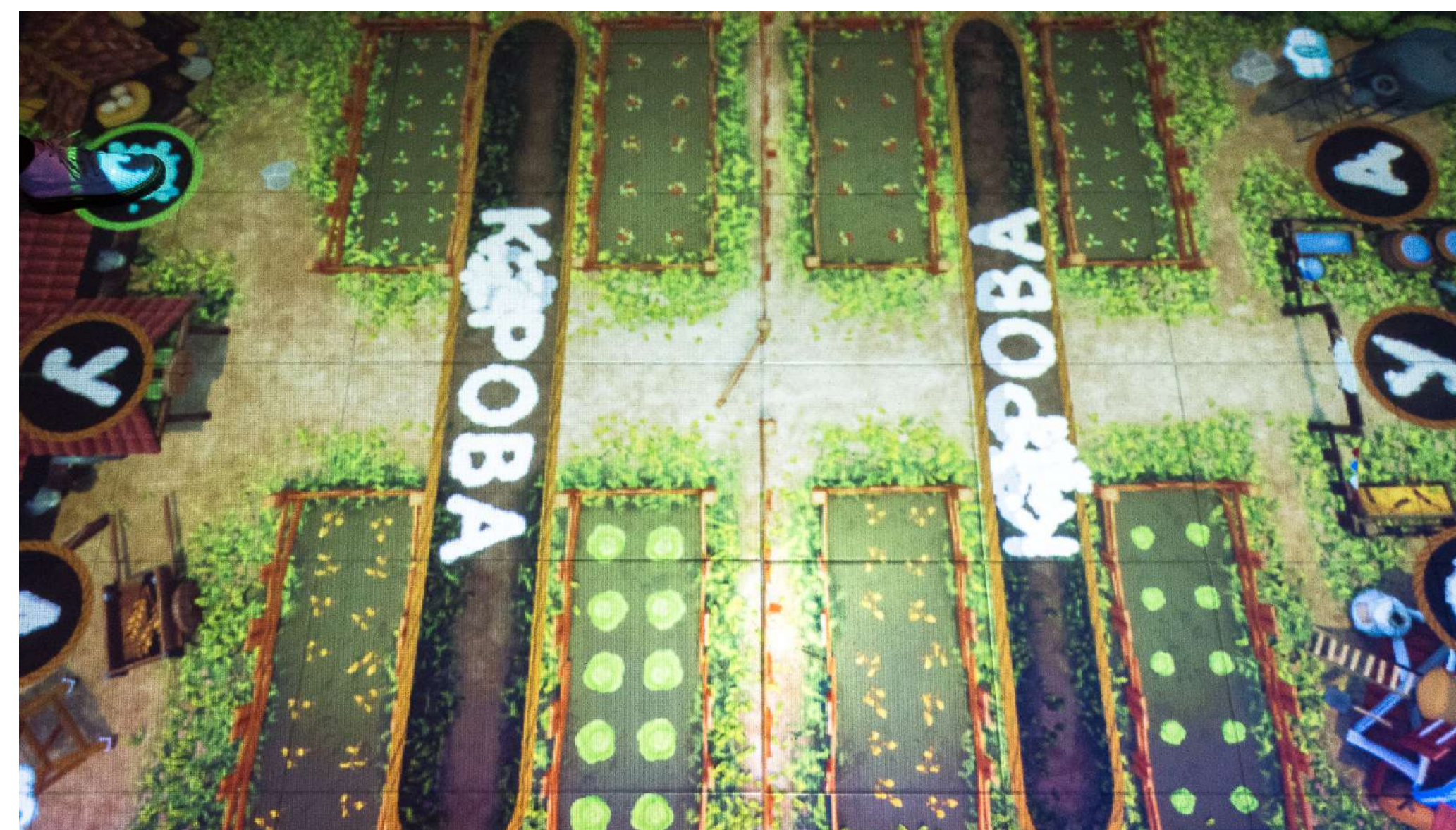
Сам режим развивает комбинаторные навыки, командную работу, эрудированность, увеличивает словарный запас, тренирует орфографию.

В настройках режима вы можете выбрать количество игроков, от 3 до 7. В зависимости от числа детей, начнет меняться длина загадываемого слова. Когда все нужные буквы заняты людьми, на поле выводится загаданное слово.

Кейс из практики: коллеги из детских садов используют режим для увеличения словарного запаса. Логопеды используют его в паре с режимом парных картинок, когда работают с произношением и изучением слов и букв. Стилистически режим прекрасно подходит для тематических занятий, так как оформлен в виде тарелки с катающимся яблоком, которое показывает изображение. Так, в детских садах есть практика использования его в качестве испытания детей, для получения призов за знание слогов и слов.

6. Угадай букву.

Применение: обучающий режим, направленный на укрепление правописания. Сам игровой процесс построен в соревновательном виде, в котором два игрока соревнуются в скорости и знании правильного написания слов. На экран выводится ферма с растениями, которые поливаются, если игрок правильно угадывает букву в слове. Перед учениками появляется одинаковое слово с пропущенной буквой, кто первый выбрал правильно – тому тучка поливает огород и засчитывается очко. Соревновательный формат позволяет стимулировать нейронные сети, заставляя думать и реагировать быстрее, а подкрепление в виде очков вызывает здоровый дух соперничества даже у взрослых.



Выбор варианта ответа сопровождается его озвучиванием. Если один игрок наступает на неверную букву, то все кнопки этого игрока блокируются! В конце выводится таблица всех слов и воспроизводится их произношение.

В настройках можно выбрать количество вариантов буквы (от 2 до 3) и настроить количество раундов (от 5 до 20).

Кейс из практики: не считая отработки базовых правил орфографии, коллеги из начальной школы использовали режим как одно из заданий для детской олимпиады. Вместо базового варианта, где на листочке нужно было проставить правильные буквы, они разбили детей в турнирную таблицу попарно и устроили интерактивное соревнование на полу.

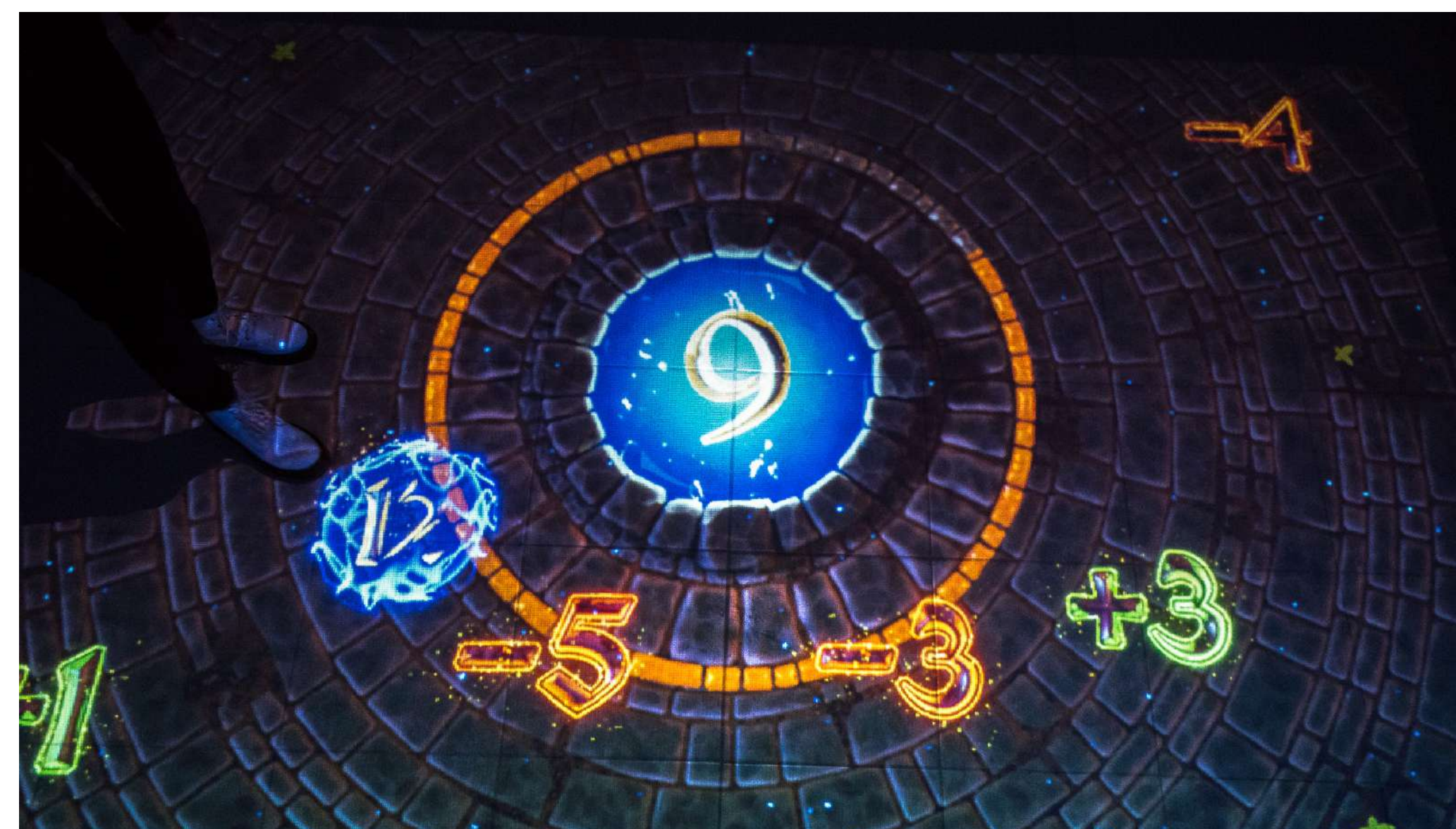
7. Магия чисел.

Применение: цель игры – использовать операции сложения и вычитания, чтобы получить число, заданное в центре поля. Игровое поле представляет из себя колодец, по центру которого указано число, которое должны в итоге получить участник/участники. Пиная сферу с цифрой 0, игрокам нужно за меньшее количество касаний получить число, которое отображается в центре. В конце игры в зависимости от сложности и времени выполнения появляется рейтинг участника. Режим развивает внимательность, позволяет тренировать базовые основы счета, такие как сложение и вычитание. Детей дошкольного возраста позволяет познакомить в целом с цифрами и числами.

В настройках режима можно переключить сложность и разброс чисел, для работы с разными категориями учеников, от младших классов до средней школы.

- Количество игроков — на усмотрение ведущего.
- Количество действий для получения искомого числа — не ограничено.
- Ведущий может включать или отключать отрицательные числа.

Кейс из практики: режим используется популярностью от детского сада и до средней школы. По сути – это отработка сложения и вычитания в младших классах, которое сопровождается физической активностью, которую так любят младшие классы. Коллеги из начальной школы используют режим для работы с классом в конце урока, иногда просто опрашивая, какие цифры будет выбрать правильнее, для более быстрого достижения результата. В ином случае класс можно поделить на две команды и устроить соревнование, кто быстрее наберет нужное число.



Физически-развивающие игры

Перейдем к каталогу режимов, которые в большей степени развивают мелкую моторику, внимательность и побуждают к физической активности. Данный блок тоже является развивающим, так как для детей новая физическая активность, в которой есть какие-то условия, является отличным стимулятором интеллектуального развития. Необходимость быстро реагировать, анализировать ситуацию и двигаться позволяет формировать дополнительные межполушарные связи и реакции на окружающую среду и новые задачи.

1. Голодные лягушки.

Применение: С двух противоположных сторон игрового поля располагается по несколько лягушек. На середину поля влетают стрекозы. Игроки касаются ногами лягушек, чтобы те ловили языком пролетающих мимо насекомых. Побеждает команда, первая съевшая 20 стрекоз. Сами насекомые летают по кривым линиям, могут ускоряться или замедляться, а иногда даже застывать на месте. В игру могут играть как два человека, так и команды из нескольких учеников. Режим развивает скорость реакции и мышления, внимательность и точность, также несет в себе соревновательный аспект и помогает в развитии софт-компетенций для успешной командной работы.



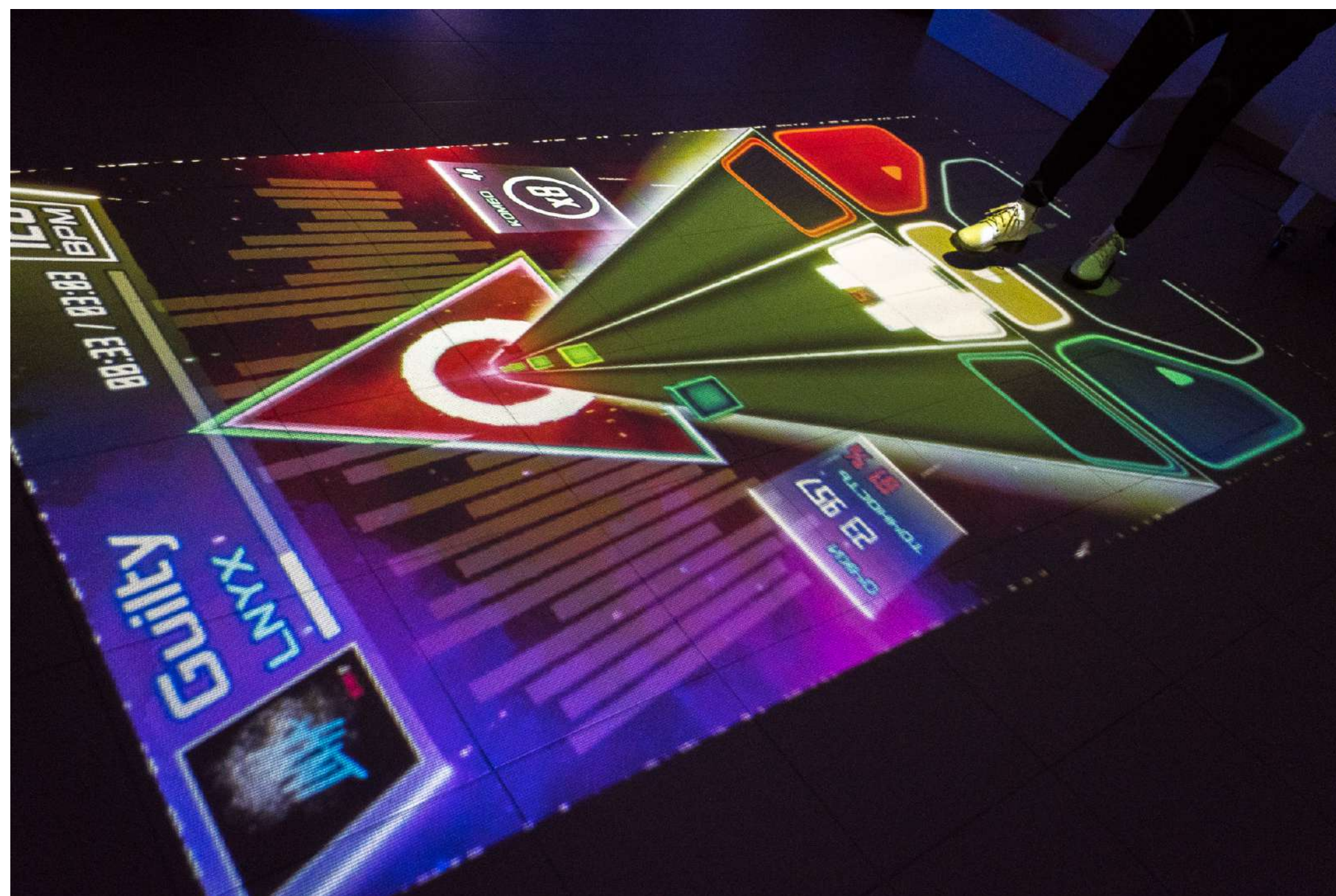
Кейс из практики: этот режим может быть одним из соревновательных режимов, которые используются для рефлексии после занятий или проведения соревнований внутри учебного коллектива. Некоторые из коллег подкрепляют данным режимом занятие по природоведению в начальных классах для лучшей усваиваемости материалов.

2. Beat Lighter

Применение: задача играющего – наступать на разноцветные кнопки в нужном порядке и в такт музыке. Точные попадания повышают множитель, а промахи его обнуляют. Цель игры — набрать как можно больше баллов. Используется как для разминки/физкультминутки, так и для более глубоких целей, вроде работы с внутренними

зажимами у психологов. Отвлечение от окружения, сопровождаемое танцевальными движениями, стимулирует открытость и возможность к диалогу со специалистом. Также позволяет устроить локальное соревнование на чувство ритма, ловкость и подвижность.

Кейс из практики: использование режима способствует укреплению всех групп мышц, развитию выносливости, работы легких, сердца, развитию координаций движений и мышечной памяти, гибкости, пластичности, ловкости, быстроты реакции.



Также тренируется пространственное мышление. Ребенок учится ориентироваться, где лево, где право, где центр. Совокупность всех действий, которые необходимо делать в режиме, стимулирует появление новых нейронных связей из-за необходимости быстро приспосабливаться к новым ситуациям и ритму. Так, режим используется психологами для возможности ребенку открыться к окружающему миру и выйти на диалог. Также режим активно применяется для веселой разминки перед занятиями физической активностью. Из необычных вариантов — упражнения на командообразование, когда берется три участника, каждому из которых выделяется один цвет, который он должен нажимать в ритм.

3. Футбол.

Применение: игра для 2 игроков (в случае дошкольников/младшего школьного возраста – для 4). Игроки пытаются забить мяч в ворота соперника. Вылетов за пределы поля нет, мяч ricochetит от бортов. Побеждает игрок, забивший за отведенное время больше всего голов в чужие ворота. Применяется для физкультминуток или разминки.

Кейс из практики: развитие логики, сообразительности, внимательности, общей физической формы. Чаще всего используется просто как поощрение или для физкультминуток. Пользуется популярностью у детей любого пола. При игре среди учеников младших классов/дошкольников формируются зачатки soft-компетенций из-за возможности проработать стратегию для двух игроков в команде.



4. Первобытный футбол.

Применение: похож на режим «Футбол», описанный выше, но с небольшими изменениями. Два-четыре игрока играют в футбол на доисторическом поле. Мяч из шкуры шерстистого носорога подлетает на обглоданных костях и других препятствиях. Выигрывает тот, кто забил к концу раунда больше мячей в ворота соперника. Если реальные игроки долго не начинают матч, виртуальные игроки вступают в игру вместо них, иногда они могут устроить забавную виртуальную потасовку.

Кейс из практики: развитие логики, сообразительности, внима-

тельности, общей физической формы. Чаще всего используется просто как поощрение или для физкультминуток. Пользуется популярностью у детей любого пола. При игре среди учеников младших классов/дошкольников, формируются зачатки софт-компетенций из-за возможности проработать стратегию для двух игроков в команде.

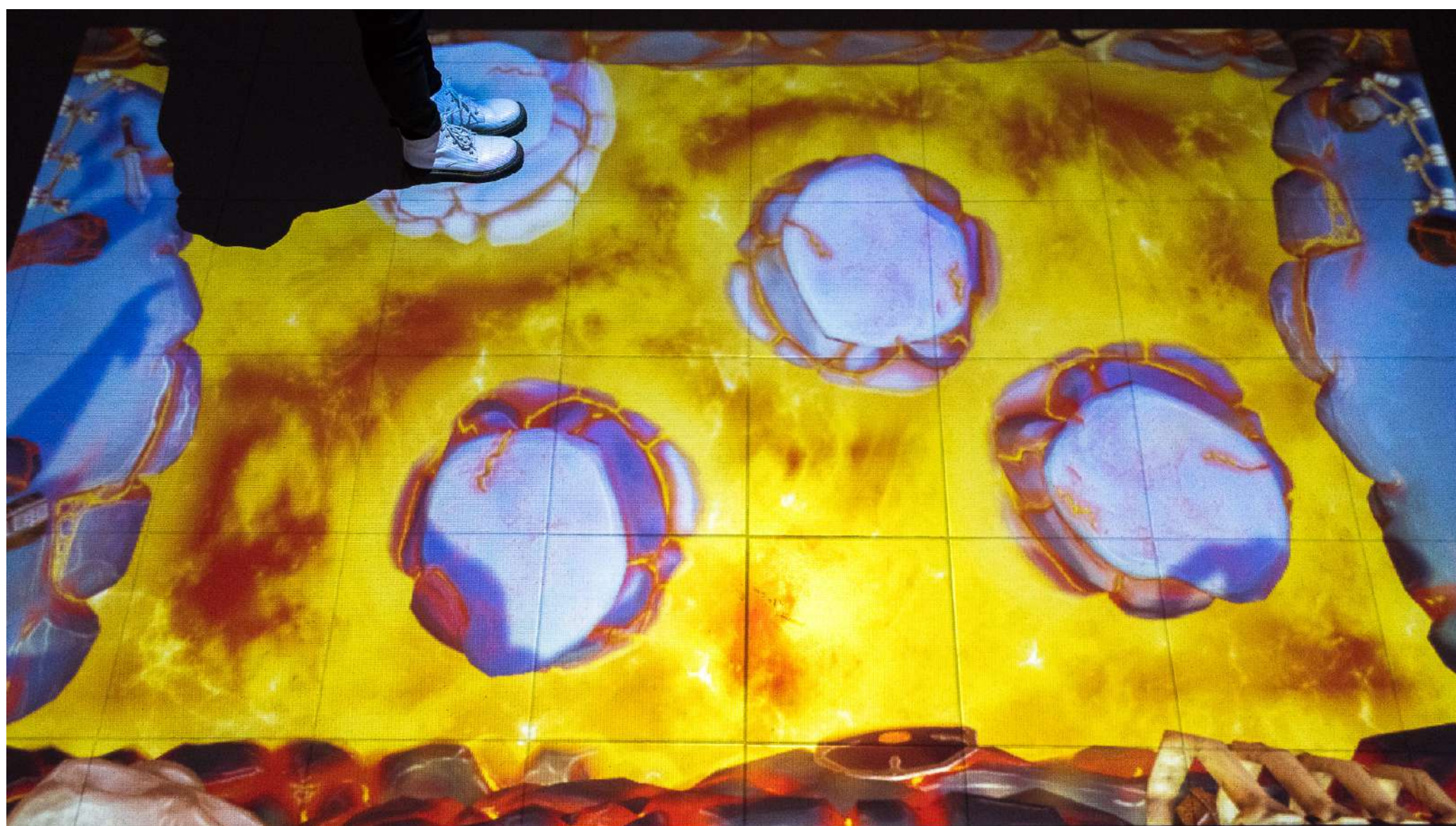


5. Огненная пещера

Применение: режим для одного игрока. Задача – допрыгать до сокровища по островкам над лавой по траектории, показанной перед началом раунда. Если игрок промахнулся мимо островка или нарушил правильную последовательность прыжков, раунд завершается.

Особенность игры - в запоминании маршрута, по которому нужно будет пройти уровень, прыгая по островам. Игра развивает внимательность, память, вестибулярный аппарат и ловкость. После запуска режима в одной из сторон экрана появляется место, откуда стартует игрок. Количество уровней не ограничено, игра закончится, когда участник ошибется.

Кейс из практики: развитие глазомера, меткости, ловкости. Так как режим рассчитан на одного игрока, чаще всего используется для разминки/рефлексии в школе, или для проработки индивидуальных страхов и неуверенности в себе. Однако, есть вариант соревновательного подхода к режиму.



Так, после прохождения полосы препятствий, следующий игрок может начать с противоположной стороны. Так можно работать с целой группой детей или парами.

6. Динопарк.

Применение: режим для одного или нескольких игроков. На поле появляются яйца динозавров, вмёрзшие в лед. Участники толкают ногами камни, чтобы те разрушали лед, и динозаврики могли вылупиться. Когда рептилии появились на свет, их нужно подталкивать к любому из четырех выходов на поле. Чем быстрее игрок пройдет режим, тем больше очков он получает.



Режим развивает аккуратность, навыки командного взаимодействия и позволяет поднять тему роста живых существ.

Кейс из практики: коллеги из начальных школ используют данный режим для рефлексии на уроках природоведения, когда поднимается тема динозавров. Один из вариантов командного взаимодействия, который применяют пользователи – каждый из учеников может сделать одно касание. Таким образом, соблюдая очередность и алгоритм действий, ребята учатся работать в команде, следовать правилам и тренируют терпение.

7. Накорми питомцев

Применение: режим, цель которого — понять, какая пища для какого питомца и накормить всех как можно скорее. Играет один или несколько игроков. По углам поля сидят питомцы, а в центре поля для них приготовлена разная еда в виде шариков: капуста, рыба, мясо, фрукты. Через некоторое время питомцы начинают испытывать голод. К каждому из зверьков нужно ногой подкатить подходящий шарик с едой: котенку – рыбу, щенку – мясо, кролику – капусту, обезьянке – ананас. Когда питомец наелся, он засыпает. Когда все четыре зверушки заснули, игра завершается. Кроме общего развития, режим стимулирует развитие софт-компетенций и эмпатии.

Кейс из практики: коллеги используют данный режим для закрепления материала на уроках природоведения. Изначально тематика урока – животные/домашние животные или особенности питания различных видов животных. Не свой рацион питания животное есть не будет. Предварительно на занятии поднимается тема о том, какие



категории животных бывают (травоядные, всеядные, хищники), и что они предпочитают. Возможно продолжение в виде практической работы-сочинения о домашних животных, которые есть или о которых мечтают участники.

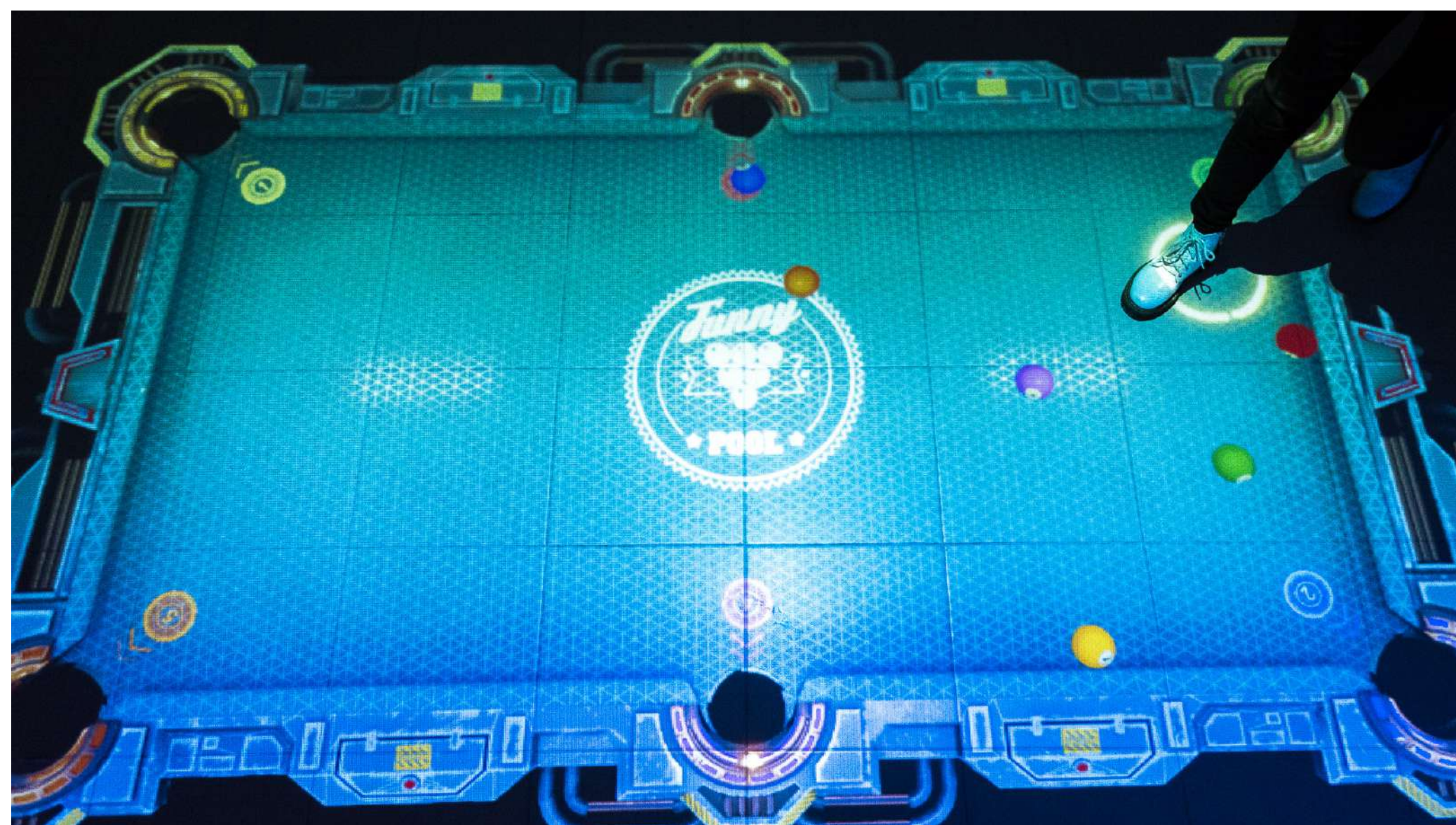
8. Веселый пул.

Применение: режим представляет из себя интерактивный бильярд, где каждый шар и луза имеет свой цвет и номер. Цель игры –

закатить все цветные шары в соответствующие им лузы. Режим развивает четкость и координацию движений, реакцию, находчивость. Необходимость продумывать шаги так же развивает понимание основ геометрии, а анализ расположения шаров и своих последующих шагов – стратегическое мышление.

В режиме есть несколько особенностей. Например, он не даст участнику проиграть, т.к. шары забиваются только в лузы своего цвета. Физическая модель шаров полностью соответствует реальности, в игре присутствует инерция, рикошеты, разница в силе ударов.

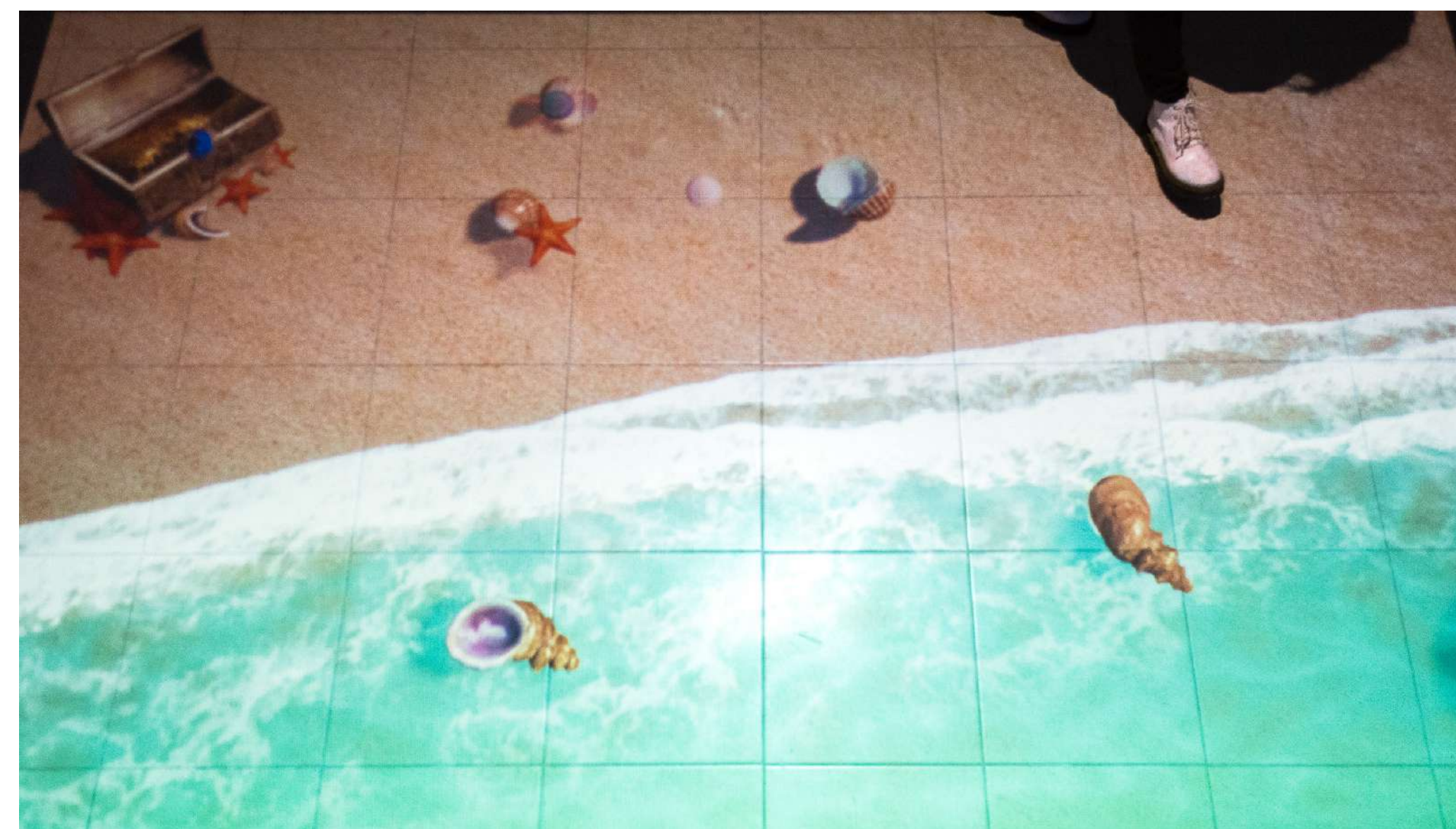
Кейс из практики: коллеги применяют режим самыми разными способами. Некоторые, например, показывают разницу углов (тупых,



острых) прямо на поле игры. Другие – отрабатывают на данном режиме понимание учениками цветов. Соревновательный аспект игры позволяет устраивать игры друг против друга, между двумя учениками.

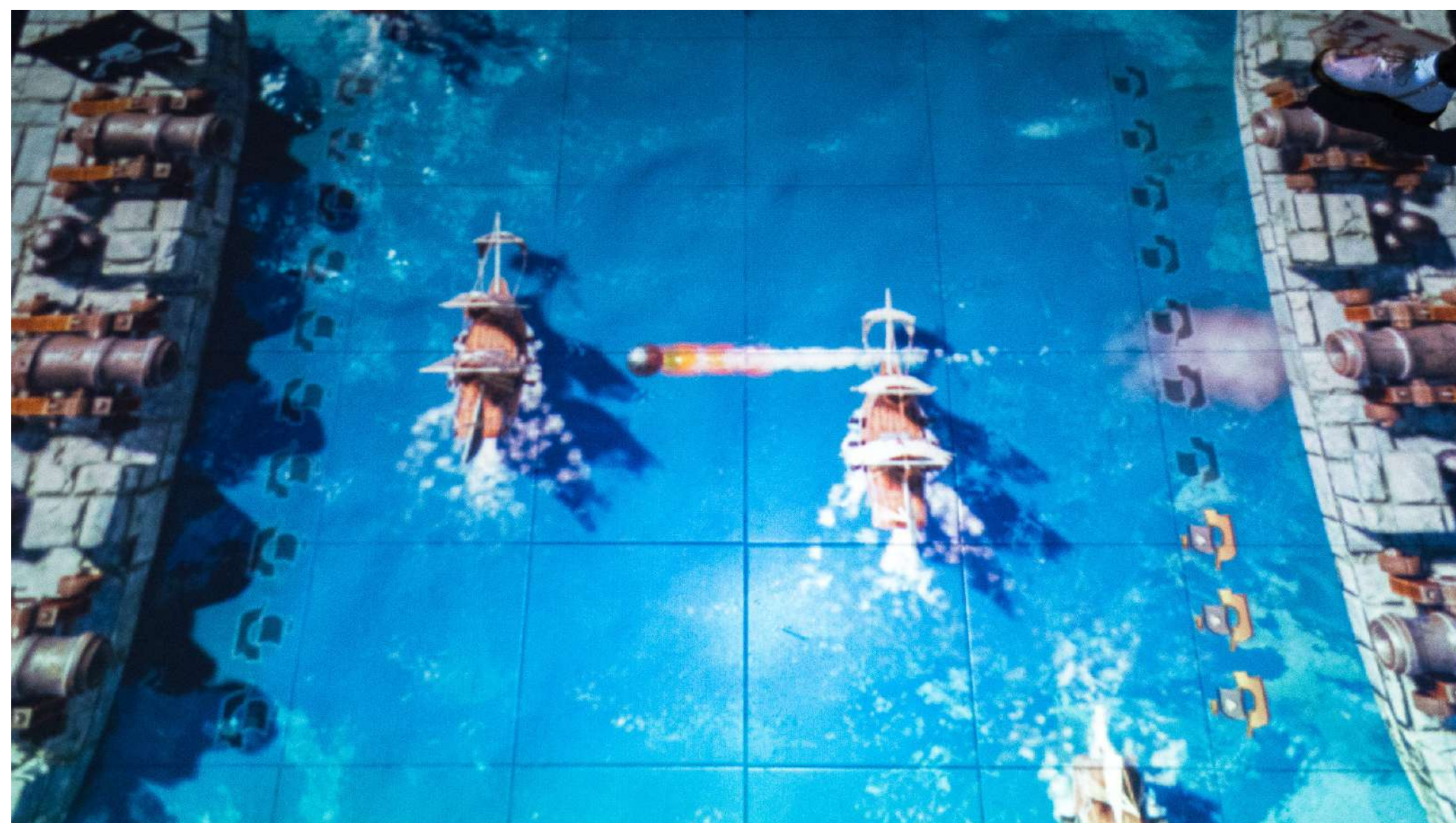
9. Лазурный берег.

Применение: режим для релаксации и снятия стресса без соревновательных элементов. Участники очутились в локации на береговой линии в тропиках. В песке много ракушек, их можно перемещать и открывать. Иногда в них можно найти драгоценные камни, которые перемещаются в сундук с сокровищами. При ходьбе по линии песка под ногами игрока остаются следы.



Кейс из практики: режим чаще всего применяется для успокоения группы после активной деятельности или при работе с психологом. В первом случае – с детьми обговариваются условия, что активная деятельность прекращается, когда они видят на полу включенный режим с лазурным берегом. Это помогает вырабатывать у участников необходимость соблюдать договоренности, или просто помогать педагогу успокаивать детей. В работе с психологом режим используется для отвлечения и успокоения клиента. В некоторых случаях коллеги высыпают на рабочую поверхность настоящий песок для большего погружения в процесс.

10. Морской бой.



Применение: игроки выступают в роли командиров береговых батарей с противоположных сторон пролива. Через пролив проплывают корабли пиратов и королевского флота. Командиры стреляют из береговых орудий, касаясь их ногами. Любое попадание из пушки топит корабль. Побеждает тот, кто первым потопит 10 вражеских кораблей. Режим развивает скорость реакции и мышления, внимательность и точность, также несет в себе соревновательный аспект и помогает в развитии софт-компетенций для успешной командной работы (в случае, если участники играют командами).

Кейс из практики: режим может использоваться для рефлексии после занятий или проведения соревнований внутри учебного коллектива.

11. Фортепиано

Применение: на игровое поле проецируется полторы октавы стандартной фортепианной клавиатуры. Игроки наступают на клавиши, извлекая звуки. Режим играется достаточно комфортно от 2 до 4 человек. Чувство ритма и способность воспринимать музыкальную грамоту сильно сказывается на развитии детского мозга, а само умение играть на музыкальном инструменте поможет в изучении иностранного языка и запоминании новых слов. Запоминание даже самых простых композиций повышает объем памяти, активизирует работу мозга, увеличивает его пластичность и создает новые нейронные связи. Наш режим полностью повторяет работу своего физически осязаемого брата, но игра ногами дает совершенно новый опыт. Игра в несколько человек попутно развивает софт-компетенции, так как

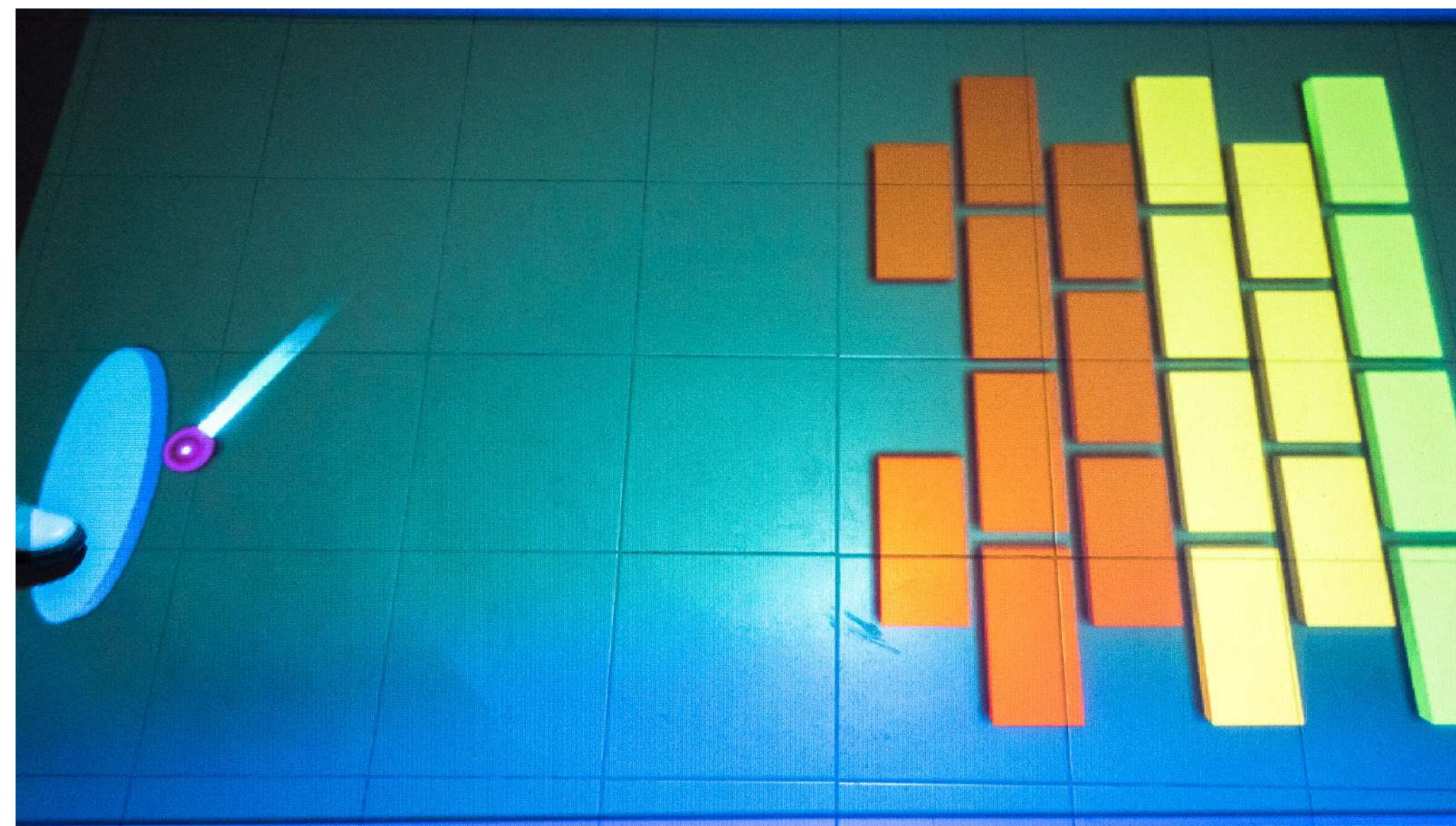
необходимость соблюдать очередность и тайминги очень важна при музицировании на инструменте.

Кейс из практики: кроме того, что коллеги используют режим для развития характеристик, описанных выше, режим прекрасно подходит для тренировки командной работы. Обозначив клавиши и выдав алгоритм нажатия, Вы можете оставить своих подопечных организовать свою работу самостоятельно и понаблюдать, как они будут это делать, изредка направляя их. Также, режим можно использовать для успокоения и настройки на нужный лад. Умение избавляться от стресса важно развивать с самых ранних лет.



12. Арканоид

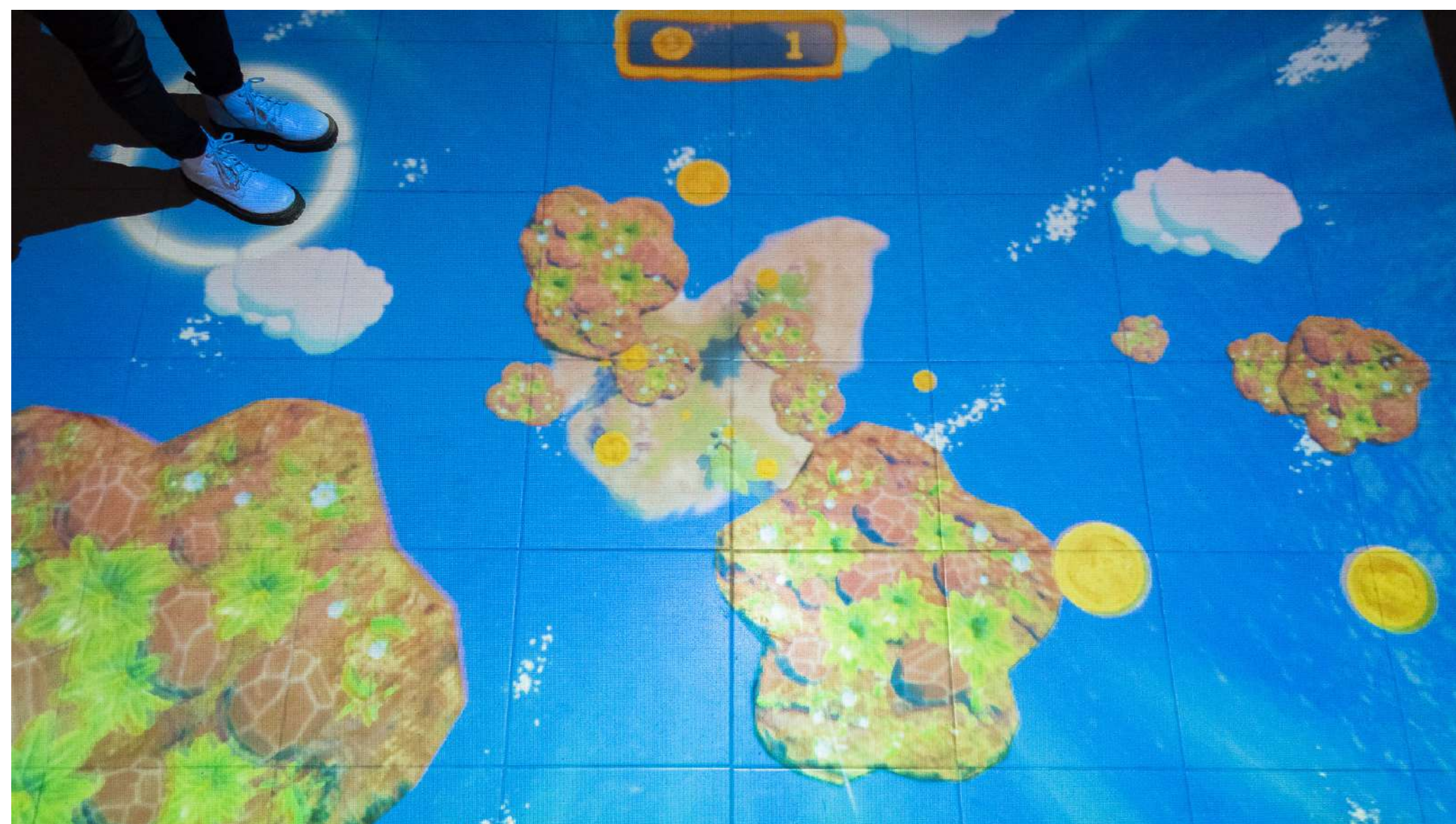
Применение: сама игра уже давно стала классикой. Игрок управляет ракеткой и отбивает мяч, который рикошетит от бортов игрового поля и от кирпичиков, отличающихся прочностью. Задача – разбить все кирпичики и не допустить вылета мяча за пределы поля. Режим является исключительно игровым и развивает ловкость, вестибулярный аппарат (управление ракеткой одной ногой), внимание и скорость реакции.



Кейс из практики: режим используется для развлечения и физической активности. Некоторые коллеги с помощью данного режима проводят погружение в игровую индустрию ранних годов, чтобы показать, какими игры были раньше. Соревновательный аспект возможен, если организовать эту игру на время.

13. Воздушный слалом

Применение: игра происходит от первого лица — игрок перемещается по полю, управляя положением героя в воздухе. Вокруг появляются монетки, которые нужно собирать и острова, которых нужно избегать. Чем ближе к земле приближается участник, тем больше



становится монет и островов, а скорость увеличивается. Режим подходит для развития вестибулярного аппарата из-за постоянно приближающегося изображения, ловкости, скорости реакции, оценки рисков (можно взять монетку, но есть шанс столкнуться с островом). Не считая того, что режим позволяет почувствовать себя настоящим экстремалом-скайдайвером.

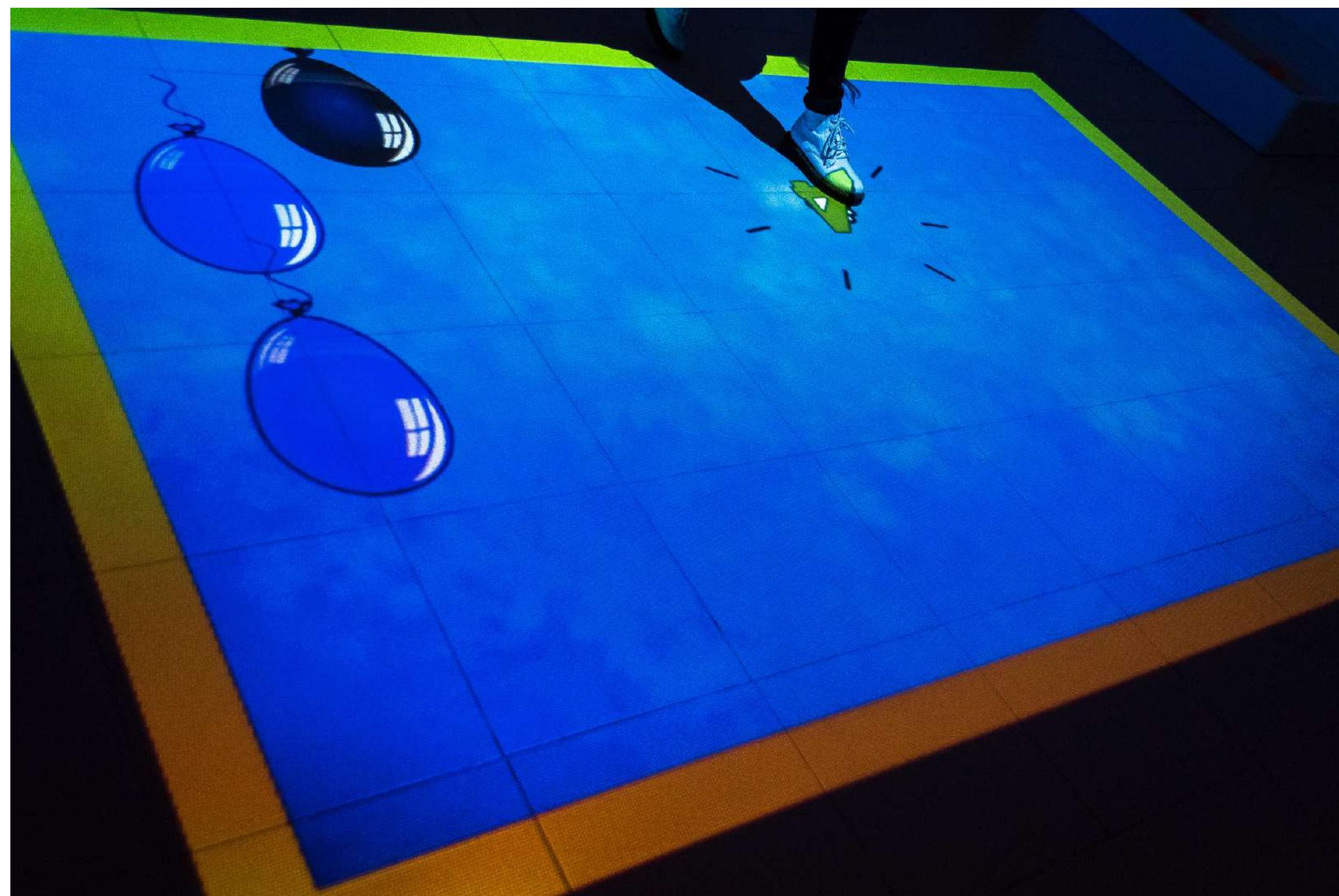
Кейс из практики: коллеги применяют режим для разминки или физкультминутки. Необходимость быстро перебежать из одного конца проекции в другую, минуя препятствия, позволяет размять все тело. Из-за эффекта приближения также хорошо тренируется вестибулярный аппарат.

14. Воздушные шары

Применение: цель игры – поймать и «лопнуть» летающие воздушные шары на проекции, совпадающие по цвету с окрасом рамки по краям. Цвет рамки меняется по заданному интервалу, она может приобретать красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, пурпурный и фиолетовый цвета. Благодаря быстрой смене цветов ученики учатся оперативно переориентироваться и быстро переключать внимание с объекта на объект. Возможно играть как нескольким людям, так и командам по 5 человек.

Кейс из практики: режим позволяет развивать множество характеристик. Один из кейсов, которые используются у коллег – это изучение цветов. Интеллектуальная активность, требующая внимания и быстрой реакции, сопровождается физической – необходимость лопать шарики определенного цвета в условиях постоянных изменений

цвета рамки. Также, это можно преподнести как командное соревнование, в котором каждая команда должна лопать строго шарики своего цвета (цвета командам обозначаются заранее). В этом Вам прекрасно помогут настройки режима, в которых Вы можете выбрать скорость изменений цвета рамки, передвижения шаров и количество цветов.



Эффекты для проведения физминуток

Вы можете разнообразить физкультминутки или классические занятия зарядкой использованием интерактивных эффектов для пола. Сопровождение физической активности изменяющимися условиями прямо под ногами учеников не дает им заскучать и увеличивает вовлеченность в процесс. Вы можете задавать различные условия, исходя из возможностей режима. Так, например, в режиме с жуками, бегающими по полу, Вы можете поставить условие, что ученики НЕ ДОЛЖНЫ давить их. Или использовать режим с появляющимися при движении эффектами для успокоения учеников, развития терпения и усидчивости. Интересным вариантом применения является дополнение сценок/отыгрышей по ролям на интерактивном полу, что повышает эффект погружения. Например, есть кейс, в котором ученику предлагается зачитать стихотворение «Зимнее утро» прохаживаясь по полу с включенным режимом «Снег».

Процесс не ограничивается использованием ног, можно смело пустить участников взаимодействовать с полом руками. Например, лопать шары руками, а не ногами. Один из популярных вариантов использования эффектов для интерактивного пола – работа с детьми с ОВЗ и РАС. Так, например, спокойная атмосфера плавающих под

ногами рыбок, позволяет издалека, с наводящих вопросов, вроде «Каких рыбок ты видишь? Сколько их? Какого они цвета? Что они делают?», отвлечь ребенка и начать плавно выстраивать с ним диалог. Некоторые из коллег проводят ассоциативный ряд с объектами на полу, которые можно давить, вызывая у детей ассоциацию со своими страхами/болезнями, тем самым помогая настраиваться на выздоровление.

Для удобства, мы разделяем эффекты на три категории:

1. Появляющиеся объекты – режимы, в которых объекты появляются под ногами, когда участник наступает на пол. Частота появления и шлейф зависит от того, как быстро участник будет перемещаться по рабочей поверхности. К ним относятся:

- «Осенний листопад» - под ногами будут появляться разноцветные осенние листья.
- «Снежинки» - под ногами будут появляться снежинки разного размера.
- «Бабочки» - под ногами будут появляться и разлетаться разноцветные бабочки.
- «Цветочная поляна» - под ногами будут появляться луговые цветы.
- «Магические треугольники» - под ногами будут появляться красные блестящие треугольники.
- «Красные сердечки» - под ногами будут появляться абстрактные сердечки разных размеров.
- «Искры» - под ногами будут появляться искры, похожие на бенгальские огни.

- «Звездное небо» - под ногами будут появляться блестящие желтые звезды разного размера.
- «Красные квадраты» - под ногами будут появляться красные квадраты разного размера.

2. Разлетающиеся объекты – режимы, в которых объекты разлетаются, когда участник наступает на пол. К ним относятся:

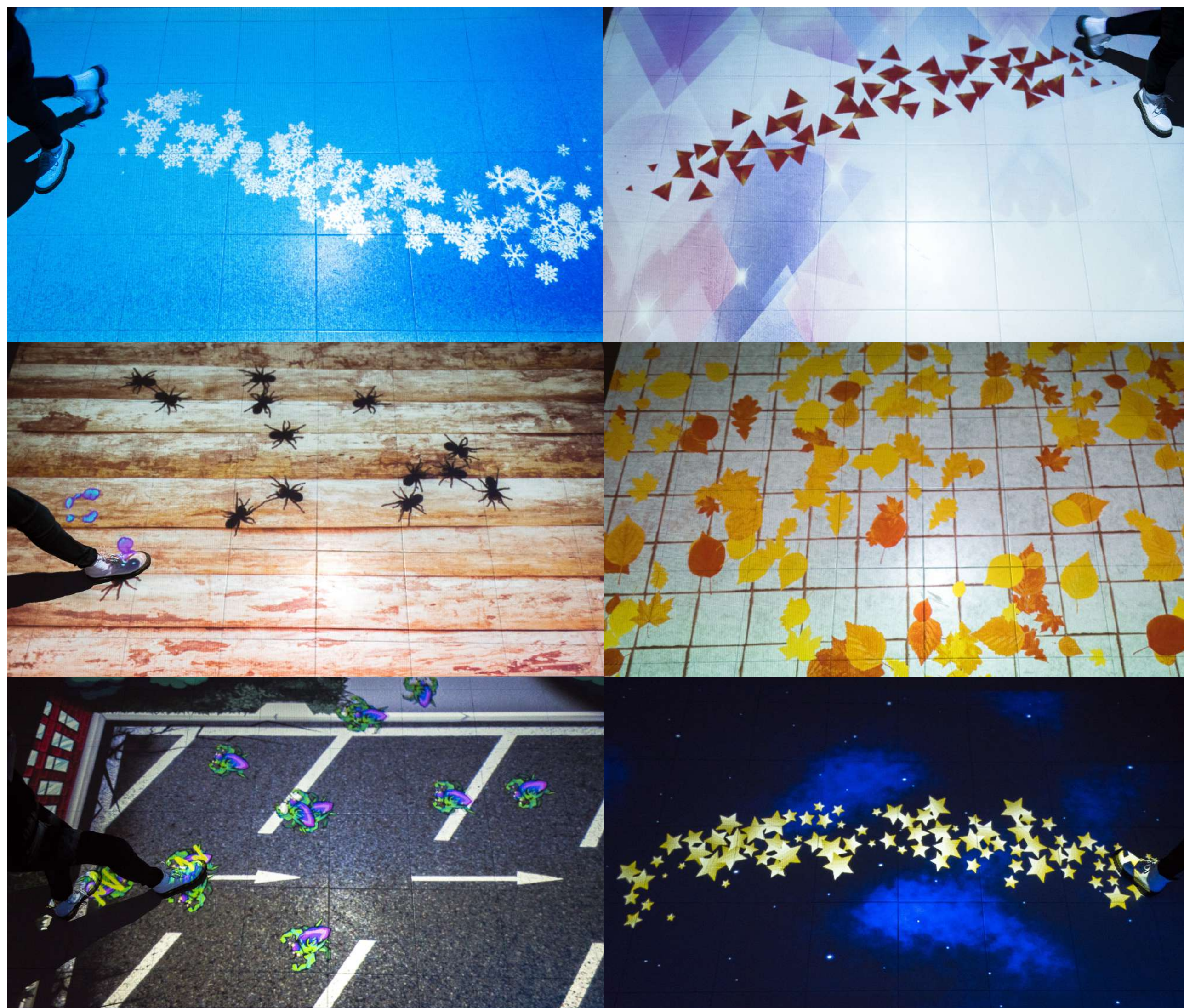
- «Осень» - при взаимодействии с полом разлетаются разноцветные листья.
- «Снег» - при взаимодействии с полом разлетаются снежинки.
- «Лепестки роз» - при взаимодействии с полом разлетаются лепестки роз.
- «Кристаллические шары» - при взаимодействии с полом разлетаются блестящие синие шары, которые прокручиваются.
- «Перья» - при взаимодействии с полом разлетаются белые перья.
- «Красное поле» - при взаимодействии с полом разлетаются красные квадраты.

3. Интерактивные объекты – режимы, в которых участник может активно взаимодействовать с объектами, находящимися на экране. Распугивать, давить, пугать. Данная категория интерактивных эффектов прекрасно подходит для рефлексии и выплеска накопившейся энергии у участников. К ним относятся:

- «Жуки» – на поверхности появляются синие и фиолетовые жуки, которых можно давить.

- «Бэт-жуки» – на поверхности появляются черные жуки с символом бэтмена, которых можно давить.
- «Непобедимые жуки» - на поверхности появляются фиолетовые жуки с накачанными руками, которых можно давить.
- «Жуки-терминаторы» - на поверхности появляются киборги-жуки, которых можно давить.
- «Пауки» - на поверхности появляются достаточно реалистичные пауки, которых можно давить.
- «Мыльные пузыри» - на поверхности начинают появляться мыльные пузыри, которые можно давить.
- «Аквариум» - на поверхности отображается водная гладь с рыбами, при попытке пошевелиться или подойти к ним – они расплываются в стороны.

Если после прочтения у Вас остались вопросы, предложения, идеи – пожалуйста, пишите нам на tukeshev@unitsys.ru.
Желаем Вам творческих успехов и вдохновения!



Контакты

ООО "Универсальные терминал системы"

- 📍 Россия, г. Томск, ул. Дзержинского, 22а
- ☎ 8 800 700 7831 (звонок по России бесплатный)
- ☎ +7 (3822) 901 239
- ✉ clients@unitsys.ru
- 🌐 unitsys.ru

Следите за нами
в социальных сетях

