Карточка цифрового ресурса,

номинация «Мультимедийная дидактическая игра»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | ФИО автора | Парфентьева Ирина Викторовна |
| 2 | Место работы. Должность | МОУ Кременкульская СОШ.  Учитель-логопед |
| 3 | Мультимедийная дидактическая игра. Название игры | Полёт на Зашифрованную планету |
| 4 | Ссылка на дидактическую игру | <https://cloud.mail.ru/public/Jx1N/qZ5MVCZ6B> |
| 5 | Возраст участников игры (от / до) | Рекомендуемый возраст: 6-8 лет.  При использовании в работе с детьми с ОВЗ (ЗПР): 8-10 лет |
| 6 | Краткая аннотация игры | Игра рассчитана для использования на индивидуальных и групповых логопедических занятиях.  В игру включены задания на деление слов на слоги, определение ударного слога, дифференциацию гласных и согласных букв, звукобуквенный анализ и синтез, проговаривание слов и записывание их с выделением орфограмм. |
| 7 | Дидактическая задача | Профилактика дисграфии и дислексии |
| 8 | Игровая задача | Разгадывание зашифрованных слов |
| 9 | Планируемые результаты | - деление слов на слоги;  - дифференцирование гласных и согласных букв;  - звукобуквенный анализ;  - выделение ударного слога;  - воспроизведение слова с сохранением слоговой структуры слова;  - записывание слов, выделяя орфограммы?  - осуществление самоконтроля;  - развитие зрительного внимания и восприятия. |
| 10 | Вид игры (формирующая, закрепляющая, развивающая) | Закрепляющая |
| 11 | Инструкция для воспроизведения игры | Запуск игры производится нажатием кнопки «Начать игру» на первом слайде.  На слайдах с картой изображение смайлика указывает на данное расположение игрока во время игры.  - при нажатии кнопки, при правильном ответе, происходит переход на следующее задание; при неправильном – возвращение на карту после сообщения об ошибке, с целью повторного ответа.  **!**  На слайдах с заданиями кнопки «Подсказка 1», Подсказка 2», «Ответ» и «Далее» воспроизводятся нажатием на них. |
| 12 | Количество участников (от / до) | Рекомендуемое количество – 1 человек (для достижения максимального результата).  Возможно использование игры в группе: до 5-7 человек. |
| 13 | Легенда игры | Участник игры отправляется в космический полёт на Зашифрованную планету. На этой планете всё, что встречается игроку – изографы (зашифрованные слова). Во время полёта игрока сопровождает кот Плутон, который задает дополнительные вопросы. Пройдя до финиша, игрок попадает в открытый космос. |
| 14 | Правила игры | Ребенку необходимо отгадать зашифрованное слово. Если ребенок затрудняется ответить – используются две подсказки. Если ребенок сразу отгадал слово подсказки рекомендуется использовать с целью осуществления самоконтроля. Задания от кота Плутона можно выполнять письменно с обозначением орфограмм, составляя словосочетания или предложения со словами. Можно предложить ребенку образовать от отгаданных слов прилагательные (например: сок из яблока – какой? Яблочный; ферма со страусами – какая? Страусиная). |
| 15 | Игровые атрибуты (по необходимости) | Игра не требует дополнительных атрибутов. |
| 16 | Концепция и стратегия игры (краткое описание) | Игра направлена на профилактику нарушений процессов чтения и письма младших школьников. Ребенок, выполняя задания, переходит по карте на то количество шагов, которое предполагает правильный ответ. В случае неправильного ответа у ребенка остается возможность вернуться, исправить ответ и пройти по другой траектории. |
| 17 | Перечень использованных источников, в ом числе Интернет-ресурсов | Использованные источники   1. Изографы, Братченко А.Ф., Сербина Л.Ф. 2. Логопедические игры, И.Скворцова 3. Логопедия в картинках, М.Мезенцева 4. https://yandex.ru/images/search?from=tabbar&text=изографы&family=yes |