Министерство образования Самарской области

Государственное автономное учреждение дополнительного профессионального образования Самарской области

«Институт развития образования»

Наименование номинации:

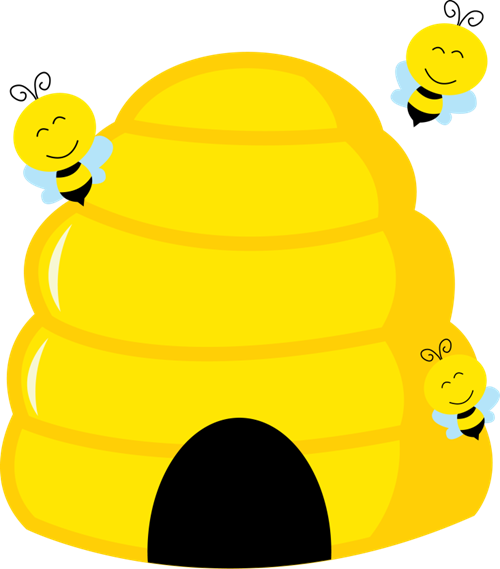
**«Мультимедийный дидактический комплекс»**

Название электронного ресурса:

**Мультимедийная дидактическая игра**

**«Пчелка Жужа (Звук Ж. Буква Ж.)**

**Аннотация к конкурсной работе**





Авторы:

Мартынова Е. С. учитель-логопед,

Салмина О. Г. воспитатель

ГБОУ СОШ № 22 г.о. Чапаевск

структурное подразделение –

детский сад № 26 «Золотой улей»,

город Чапаевск

Самара 2024 г.

**Аннотация**

**Методическая ценность.** Умение различать фонемы – это основа основ: и понимание речи другого человека, и контроля над собственной речью, и грамотного письма в дальнейшем. Этапу работы по развитию у ребенка с ТНР фонематического восприятия и навыков звукового анализа и синтеза через осознание звукового строя языка отводится достаточно продолжительное время и протекает этот процесс достаточно сложно. А благодаря использованию различных игр процесс развития умения различать звуки речи (фонемы) проходит в доступной и привлекательной для детей форме.

Данный мультимедийный продукт помогает дошкольнику с ТНР быстрее и лучше понять сложный для него абстрактный мир звуков и букв и делает этот процесс интересным и увлекательным. А родителям – закрепить изученный материал с ребенком дома.

**Наличие собственной идеи.** «Как сделать закрепление материала дома по обучению грамоте интересными, разнообразными и в то же время продуктивными? Как увлечь своего ребенка? Как удивить его и вызвать положительные эмоции? Как помочь ему закрепить понятия «звук», «слог», «буква» и др.?» Все эти вопросы направили нас на создание семейных мультимедийных дидактических игр, одной из которых является игра **«Пчелка Жужа (Звук Ж. Буква Ж)»**.

Данная авторская разработка состоит из игровой ситуации – «поиграй с пчелкой Жужой – выполняй её задания» и разработана в компьютерной программе Презентация Microsoft PowerPoint (13 слайдов). Этот мультимедийный продукт предоставляет возможность ребенку совершенствовать знания звукового анализа и синтеза по теме «Звук Ж. Буква Ж», выполняя игровые задания.

Включение в мультимедийную игру сказочных сюжетов с яркой экранизацией героев, оживляет занятие по обучению грамоте, создает положительный эмоциональный настрой, что способствует усвоению материала и его более прочному запоминанию, а главное стимулируют дошкольника к осознанному обучению звукового анализа и синтеза слова. Весь материал на слайдах имеет занимательный для ребенка характер и легко доступен для восприятия дошкольника: максимум наглядности, минимум текста; схемы, используемые в игре, знакомы дошкольникам.

**Цель игры:** развитие фонематического слуха и навыков звукового анализа и синтеза, создание условий для вовлечения родителей в образовательный процесс.

Использование мультимедийной дидактической игры «Пчелка Жужа (Звук Ж. Буква Ж)» позволяет решить ряд **коррекционных задач** в речевом развитии дошкольников**:**

1. Формировать умение определять место звука Ж в слове (в начале, в середине), находить слова с заданным звуком; закрепить умение делить слова на слоги; формировать начальные навыки чтения;
2. Развивать стремление к размышлению и поискам; способствовать развитию слухового восприятия, внимания, мышления, памяти и воображения;
3. Воспитывать интерес к обучению грамоте и русскому языку; регулировать поведение детей, приучая их подчиняться правилам игры.

**Правила игры:** управляя компьютерной мышкой, дети выполняют задания согласно голосовым инструкциям «пчелки Жужи» на каждом слайде. Играть может как один ребенок, так и в паре со взрослым или со сверстником.

**Место электронного ресурса в образовательном процессе (тема, возраст воспитанников).** Данная методическая разработка может использоваться в любом дошкольном образовательном учреждении при организации образовательной деятельности с детьми с ТНР от 5 до 7-летнего возраста на этапе обучения грамоте, так и для закрепления изученного материала дома с родителями. Мультимедийная дидактическая игра предназначена для индивидуальной и подгрупповой работы с детьми старшего дошкольного возраста с ТНР по речевому развитию в совместной деятельности, в ходе занятий, в индивидуальной работе с родителями (законными представителями), а так же может использоваться как диагностический материал. Слайды мультимедийной дидактической игры сопровождаются озвучкой специалиста (автора игры), поэтому данную игру может использовать в организации образовательной деятельности с дошкольниками не только учитель-логопед и дефектолог, но и воспитатель группы, а также родитель (законный представитель воспитанника) и воспитанник старшего дошкольного возраста в самостоятельной игровой деятельности.

Так же данную игру можно использовать при организации образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста с речевой нормой при изучении темы «Звук Ж. Буква Ж».

Игру можно условно разделить на несколько частей по количеству игровых заданий:

1. «Угадай на слух, за каким цветком прячутся пчелки» - развитие фонематического слуха
2. «Найди ромашку с буквой Ж» - развитие зрительного восприятия, закрепление образа буквы Ж
3. «Отнеси ведерко с медом в нужный улей» - закрепление умения делить слова на слоги и соотносить со схемой
4. «Помоги найти дом Жанны и Сережи» - формирование умения находить звук Ж в слове (в начале, в середине) с опорой на схему
5. «Уложи пчелку спать в нужную кроватку» - развитие зрительного и звукового восприятия, начальных навыков чтения.

Каждые части игры можно проводить как одно целое последовательно, так и каждую часть отдельно.

**Значение методической разработки**

**для предметно-развивающей среды ДОО:**

Методическая разработка – мультимедийная дидактическая игра «Пчелка Жужа (Звук Ж. Буква Ж)» пополнит методическое обеспечение образовательного процесса в ДО для решения задач по речевому развитию детей с ТНР и детей с нормой, а так же сделает увлекательным процесс закрепления материала дома. На этапе работы по обучению грамоте воспитанников с ТНР данная игра актуальна в использовании.

**Перечень использованных источников информации:**

**Литература:**

1. Лиманская О. Н. Конспекты логопедических занятий в старшей группе. 2-е изд., доп., испр., - М.: ТЦ Сфера, 2019. – 128 с. – (Библиотека логопеда)
2. Лиманская О. Н. Конспекты логопедических занятий в подготовительной к школе группе. 2-е изд., доп., испр., - М.: ТЦ Сфера, 2019. – 176 с. – (Библиотека логопеда)
3. Костылева Н. Ю. 200 занимательных упражнений с буквами и звуками для детей 5-6 лет – М.: Астрель: АСТ; Транзиткнига, 2005. – 110с.

**Интернет ресурсы:**

**Звуковые файлы**

1. <https://meloboom.com/ru/r-0tgT4jpGI> - рингтон «писк комара»
2. <https://meloboom.com/ru/r-5OiF5WeYTL> - рингтон «крик петуха»
3. <https://meloboom.com/ru/r-A3X-NrMK5> - рингтон «голос птицы»
4. <https://meloboom.com/ru/r-lFBbcGx35l> - рингтон «жужжат пчелы»
5. <https://hits.gybka.com/song/170056840/A._YAranova_-_ZHu-zhu/> - Песня А. Яранова «Жу-жу»

**Картинки**

1. <https://image.myanimelist.net/ui/5LYzTBVoS196gvYvw3zjwK6TqJWmriOq2O2k9CoNZgU> - пчёлка анимированная
2. <https://funforkids.ru/pictures/beetle/beetle001.png> - жук
3. <https://adonius.club/uploads/posts/2022-01/thumbs/1643043989_69-adonius-club-p-zhiraf-na-prozrachnom-fone-72.png> - жираф
4. <https://papik.pro/uploads/posts/2021-12/1639311789_65-papik-pro-p-klipart-zhelud-66.jpg> - желуди
5. <https://adonius.club/uploads/posts/2022-02/1643673575_33-adonius-club-p-pchelka-na-prozrachnom-fone-33.png> - пчелка с ромашками
6. <https://adonius.club/uploads/posts/2022-02/1643673519_36-adonius-club-p-pchelka-na-prozrachnom-fone-36.png> - пчелки подружки
7. <https://sun98.userapi.com/A3BjzXTUXpoNuRsRd0r9NwZ5k4FXEEzSTdqgBA/g2kyHsuBAdw.jpg> - солнышко
8. <https://adonius.club/uploads/posts/2022-01/1642469886_24-adonius-club-p-domik-na-prozrachnom-fone-26.png> - домик
9. <https://adonius.club/uploads/posts/2022-02/1643668377_24-adonius-club-p-malchik-na-prozrachnom-fone-25.jpg> - мальчик
10. <https://catherineasquithgallery.com/uploads/posts/2021-03/1614565568_16-p-kartinka-devochki-na-belom-fone-18.png> - девочка
11. <https://papik.pro/uploads/posts/2022-01/thumbs/1642311920_15-papik-pro-p-ulei-klipart-15.png> - улей
12. <https://adonius.club/uploads/posts/2022-01/thumbs/1642567486_7-adonius-club-p-romashka-na-prozrachnom-fone-8.png> - ромашка 2
13. <https://adonius.club/uploads/posts/2022-01/1642567528_62-adonius-club-p-romashka-na-prozrachnom-fone-77.png> - ромашка
14. <https://papik.pro/uploads/posts/2021-12/thumbs/1639279191_17-papik-pro-p-klipart-vedro-17.png> - ведерко
15. <https://kartinkin.net/uploads/posts/2022-12/1669965401_42-kartinkin-net-p-kartinka-banka-s-medom-krasivo-55.png> - баночка мёда
16. <https://adonius.club/uploads/posts/2022-01/1642156005_37-adonius-club-p-krovat-na-prozrachnom-fone-44.png> - кроватка
17. <https://adonius.club/uploads/posts/2022-01/thumbs/1641950640_66-adonius-club-p-medovie-soti-fon-70.jpg> - фон соты

**Инструкция пользователя мультимедийной дидактической игры**

**«Пчелка Жужа (Звук Ж. Буква Ж.)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Алгоритм работы с электронным ресурсом*** | | |
| **Номер и макет слайда** | **Ход мультимедийной дидактической игры** | **Инструкция пользователя**  **для работы с презентацией Microsoft PowerPoint (действия)** |
| 1слайд. | На экране первый слайд презентации «заставка игры».  Автоматически включается музыкальный файл и текстовые заставки.  Педагог предлагает воспитаннику поиграть с пчелкой Жужей. | Голосовой файл включается автоматически одновременно с показом первого слайда и продолжается до второго слайда включительно.  Когда закончите просмотр первого слада, нужно кликнуть левой кнопкой мыши – переход на следующий слайд. |
| 2 слайд. | На слайде представлены для педагога цель, задачи и правила игры. Воспитанник слушает музыкальный файл – песню А. Яранова «Жу-жу».  Игра начинается с третьего слайда.  !!! Перед началом игры педагог проговаривает ребенку словесную инструкцию – правила игры, если в этом есть необходимость: «Тебе нужно внимательно до конца слушать задания пчелки Жужи и самому управлять мышкой: наводить её на нужную картинку и кликать по ней левой кнопкой» | Голосовые файлы, появление и движение картинок включаются автоматически одновременно с показом каждого последующего слайда.  Когда вся работа на данном слайде будет закончена, кликнуть левой кнопкой мыши – переход на следующий слайд. |
| 3 слайд. | Автоматически включается голос ведущего игры-пчелки Жужи:  - Привет, я пчелка Жужа! Я очень веселая, поиграй со мной! За цветами спрятались мои друзья. Управляя мышкой, нажми на каждый цветок и послушай их голоса. Отгадай, за каким цветком прячутся пчелки. Нажми на нужную цифру.  Прослушав текст, ребенок выполняет задание согласно инструкции.  Если ответ верный, то автоматически из-за цветка «вылетают» пчелки и включается голос пчелки Жужи:  - Какой же ты, молодец! Ты помог мне найти моих друзей-пчелок! Нажимай скорее на «стрелку» и продолжаем игру!  Если ответ неверный, то автоматически «ромашка» качается, и пчелки не вылетают. | Кликая левой кнопкой мышки по картинке «ромашка» автоматически включается голосовой файл. Кликаем следующую «ромашку» - слушаем следующий голосовой файл. Если есть необходимость, то можно прослушать каждый файл «голоса друзей пчелки» еще раз, кликая по нужной «ромашке».  Правильный ответ подтверждается нажатием на кружок с цифрой, расположенный над выбранной «ромашкой».  Когда вся работа на данном слайде будет закончена, кликнуть левой кнопкой мыши на «стрелочку» – переход на следующий слайд. |
| 4 слайд. | Автоматически включается голос пчелки Жужи:  - Я очень люблю собирать нектар! А самый вкусный на цветочке с буквой «Жэ». Найди цветок с буквой «Жэ» и нажми на него.  Прослушав текст, ребенок выполняет задание согласно инструкции.  Если ответ верный, то автоматически «цветок» увеличивается в размере, на него «садится» пчелка Жужа и включается её голос:  - Молодец! Ты справился! А теперь нажми на «стрелку» и продолжим игру!  Если ответ неверный, то «цветок» - качается. | Ребенок кликает левой кнопкой мыши по выбранному цветку.  Когда вся работа на данном слайде будет закончена, кликнуть левой кнопкой мыши на «стрелочку» – переход на следующий слайд. |
| 5 слайд. | Автоматически включается голос пчелки Жужи:  - Я собрала мёд. А в какой же улей его отнести? Назови, что нарисовано на ведёрке. Раздели это слово на слоги. Выбери нужный улей и нажми на него. А схема на улье подскажет тебе.  Прослушав текст, ребенок выполняет задание согласно инструкции.  Если ответ верный, то автоматически «улей» увеличивается в размере, картинка «жираф» передвигается на этот «улей» и включается голос пчелки Жужи:  - Отлично! Продолжай!  Если ответ неверный, то «улей» - качается. | Ребенок кликает левой кнопкой мыши по выбранному «улью».  Когда вся работа на данном слайде будет закончена, кликнуть левой кнопкой мыши на «стрелочку» – переход на следующий слайд. |
| 6 слайд. | Автоматически включается голос пчелки Жужи:  - А куда отнесем это ведерко? Нажимай на нужный улей!  Прослушав текст, ребенок выполняет задание согласно инструкции.  Если ответ верный, то автоматически «улей» увеличивается в размере, картинка «жук» передвигается на этот «улей» и включается голос пчелки Жужи:  - Ой, как здорово у тебя получается! Давай играть дальше!  Если ответ неверный, то «улей» - качается. | Ребенок кликает левой кнопкой мыши по выбранному «улью».  Когда вся работа на данном слайде будет закончена, кликнуть левой кнопкой мыши на «стрелочку» – переход на следующий слайд. |
| 7 слайд. | Автоматически включается голос пчелки Жужи:  - Какое красивое ведёрко! Не ошибись! Отнеси его в нужный улей!  Прослушав текст, ребенок выполняет задание согласно инструкции.  Если ответ верный, то автоматически «улей» увеличивается в размере, картинка «жёлуди» передвигается на этот «улей» и включается голос пчелки Жужи:  - Ты справился и с этим заданием! Ты большой молодец! Продолжаем играть дальше!  Если ответ неверный, то «улей» - качается. | Ребенок кликает левой кнопкой мыши по выбранному «улью».  Когда вся работа на данном слайде будет закончена, кликнуть левой кнопкой мыши на «стрелочку» – переход на следующий слайд. |
| 8 слайд. | Автоматически включается голос пчелки Жужи:  - Как же много мёда я собрала! Хочу поделиться с моими друзьями: с Жанной и Сережей. Догадайся, где живёт Жанна, а где Сережа? Управляя мышкой, нажмите на «домик» с нужной схемой.  Прослушав текст, ребенок выполняет задание согласно инструкции.  Если ответ верный, то автоматически «девочка» передвигается к «домику» со схемой, где звук Ж в начале слова. А «мальчик» передвигается к «домику» со схемой, где звук Ж в середине слова и включается голос пчелки Жужи:  - Как же здорово ты умеешь определять место звука в слове! Молодец! Играем дальше! | Ребенок произносит имя «Жанна» и кликает левой кнопкой мыши по выбранному «домику». Затем произносит имя «Сережа» и кликает левой кнопкой мыши по выбранному «домику».  Когда вся работа на данном слайде будет закончена, кликнуть левой кнопкой мыши на «стрелочку» – переход на следующий слайд. |
| 9 слайд. | Автоматически включается голос пчелки Жужи:  - Я очень устала! И хочу спать! Помоги найти кроватку с моим именем и нажми на неё, пожалуйста.  Прослушав текст, ребенок выполняет задание согласно инструкции.  Если ответ верный, то автоматически «кроватка» мигает, «пчёлка» передвигается на неё и включается голос пчелки Жужи:  - Ну, все! Игра окончена! Я спать!  Если ответ неверный, то «кроватка» - качается. | Ребенок читает слова и кликает левой кнопкой мыши по выбранной «кроватке».  Если ребенок не умеет читать, то он произносит имя пчелки «Жужа», определяет сколько звуков Ж в слове и находит слово с нужным количеством букв Ж.  Когда вся работа на данном слайде будет закончена, кликнуть левой кнопкой мыши на «стрелочку» – переход на следующий слайд. |
| 10 слайд. | Автоматически включается голос пчелки Жужи:  - Ой, как здорово мы поиграли! Ты большой молодец!  Прослушав текст, ребенок радуется.  Автоматически включается музыкальный файл песни «Жу-жу».  Если ребенок играл совместно со взрослым, то педагог или родитель подводит итог игры, анализирует, как он справился со всеми заданиями. Ребенок делится впечатлениями от игры: для чего он играл, что понравилось, что узнал нового. | Игра закончена.  Ребенок получает удовлетворение от игры.  Он может послушать песенку или при желании спеть её.  Музыкальный файл автоматически продолжается до тринадцатого слайда включительно.  Когда просмотр данного слайда будет закончен, кликнуть левой кнопкой мыши – переход на следующий слайд. |
| 11 слайд. | На экране 11, 12 и 13 слайдов демонстрируется список Интернет ресурсов (звуковые файлы, картинки) использованные авторами при создании данной игры. Эти слайды предназначены для ознакомления взрослым. | Когда просмотр данного слайда будет закончен, кликнуть левой кнопкой мыши – переход на следующий слайд. |
| *12 слайд.* |  | Когда просмотр данного слайда будет закончен, кликнуть левой кнопкой мыши – переход на следующий слайд. |
| *13 слайд.* |  | Кликнуть левой кнопкой мыши для выхода из презентации. |