

Урок-игра по теме «Правописание безударных гласных в корне слова»
для учащихся 2-3 классов

«Крестики-Нолики»

Попова Светлана Георгиевна, учитель начальных классов ОГБОУ
«Полянская школа-интернат», Рязанская область, Рязанский район, с. Поляны

Аннотация

Формирование прочных орфографических навыков у школьников – одна из важнейших задач изучения русского языка в школе, так как грамотное письмо обеспечивает точность выражения мыслей, взаимопонимания людей в письменном отношении. От того, насколько полно будут сформированы навыки правописания в начальных классах, зависит дальнейшее обучение ребенка в школе, его орфографическая и речевая грамотность, его способность усваивать родной язык в письменной форме.

Правописание безударных гласных – одна из самых трудных тем в системе обучения грамотному письму. И до настоящего времени эта проблема остается актуальной, поскольку, как показывает практика, больше всего ошибок в работах учеников связаны с явлением безударности гласного.

Ошибки на это правило происходят, во-первых, потому, что у детей слаба орфографическая зоркость; они не замечают слов, где необходима и возможна проверка; во-вторых, у них мал запас проверочных слов, они не успевают или не умеют изменять слово нужным образом, подбирать проверочные слова.

К. Д. Ушинский утверждал: «Систематичность упражнений есть первая и главная основа их успеха, и недостаток этой систематичности главная причина, почему многочисленные и долговременные упражнения в орфографии дают плохие результаты» [1].

Организуя систематическое упражнение в применении орфографических правил, не следует забывать о сохранении мотивации к данной деятельности. Одним из способов повышения интереса учащихся к процессу обучения является игра.

Интеллектуальная интерактивная игра "Крестики - Нолики" составлена с учётом нейропсихологических способностей детей младшего школьного возраста и нацелена на формирование умения проверять безударные гласные в корне слова, УМК любой. Игру можно использовать на этапе изучения или повторения в ходе парной или групповой работы. Работа с презентацией осуществляется по управляющим кнопкам.

Правила игры

В данной игре принимают участие две команды.

Игровое поле на экране состоит из 9 клеток с цифрами, за которыми скрыты названия 9 конкурсов. На доске расчерчено игровое поле - пустые клеточки для выставления значков "Х" или "О";

Командам предлагается жребий, роль которого исполняют две карточки со значками «Х» и «О»;

Команда, вытянувшая "Х", называется командой "Крестики" и начинает игру, вторая – «Нолики»;

В игре участвуют обе команды, получая одинаковое количество заданий и передавая свои ответы жюри.

Члены жюри определяют победителя, поднимают сигнальную карточку с названием команд и закрывают соответствующую клетку игрового поля на доске заставками “Х” или “О”. На экране цифра сектора с пройденным заданием исчезает.

Следующий выбор клетки делает команда, проигравшая в предыдущем туре игры.

Команда, первой зачеркнувшая по горизонтали, вертикали или диагонали свой знак, объявляется победительницей (согласно аналогу знаменитой игры);

*Если у игроков возникнет желание, они могут разыграть остальные задания на интерес.

*Если обе команды не справляются с каким-либо заданием, или члены жюри считают результат спорным и игра переходит «вничью», то игроки получают дополнительный вопрос, тогда в игре побеждает та команда, которой удалось поставить больше своих знаков на игровом поле.

В правом нижнем углу находятся кнопки, которые помогают осуществить возврат игры к выбору секторов. Для того, чтобы появился ответ на вопрос, достаточно щелкнуть мышкой на пространстве слайда.

Тип урока: урок – закрепление

Цель: закрепление знаний и отработка алгоритма правописания слов с безударными гласными в корне слова.

Задачи:

Обучающие: организовать деятельность учащихся по овладению умением применять правила правописания безударных гласных в корне слова.

Развивающие: создать условия для развития умения работать в команде: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы.

Воспитательные: способствовать формированию готовности проявлять сопереживание, уважение и доброжелательность, в том числе с использованием адекватных языковых средств для выражения своего состояния и чувств.

Материалы и оборудование: ноутбук для презентации, 2 ноутбука для конкурса капитанов, проектор, конверты с заданиями, таблички «Х» и «О», школьная доска, мел, алгоритм правила проверки безударного гласного (поэтапный), ручки – синяя, красная, зелёная

Ход игры:

1. Организационный этап

Мы будем работать старательно,

Слушать мы будем внимательно.

У нас всё должно получиться,

Потому что мы любим учиться.

- Пусть вам сегодня на уроке помогут сообразительность, смекалка и все знания, которые вы приобрели на предыдущих уроках.

2. Целеполагание

На доске появляется предложение:

«Дер...во ценят по пл...дам, а человека по д...лам».

- Прочитайте предложение

- Как вы понимаете смысл данной пословицы? (Ответы детей)

- Вставьте в данную пословицу пропущенные буквы.

- Проверьте, как вы выполнили задание. (Проверка по эталону).

- Кто написал без ошибок? Кто допустил ошибку? В каком слове? (Ответы детей)

- Назовите, как называется эта орфограмма.

- Вспомните алгоритм правописания слов с безударными гласными в корне слова.

Алгоритм составляется из разрезных карточек на доске:

- Прочитай слово

- Поставь ударение

- Найди безударную гласную, которую надо проверять

- Подбери проверочное слово

- Алгоритм вы знаете. Почему же вы допустили ошибки?

Ответы детей: Мы не умеем его применять.

- Какую цель поставим на этот урок?

Дети: На уроке нам необходимо приобрести умение применять алгоритм правописания слов с безударными гласными в корне слова.

3. Этап отработки умений и навыков:

- А отрабатывать алгоритм правописания слов с безударными гласными в корне слова мы сегодня будем не совсем обычно, поиграем в нашу любимую игру «Крестики-Нолики».

(Объяснение правил игры, представление жюри)

- Интересные задания – все для вас.

Пожелаю вам удачи – в добрый час!

Сектор №1. Интерактивный бой (конкурс капитанов)

(задание должно быть заранее загружено на двух отдельных ноутбуках – презентация «Интерактивный бой»).

- Капитаны команд соревнуются в интерактивном тренажёре на знание словарных слов.

Сектор №2 «Найди ошибку»

- Игрокам необходимо найти максимальное количество ошибок в данном тексте и исправить их)

Хорошо в лису! Дует тёплый витерок. Поют дразды. На лугу цвиты. В траве ягады. Под бирёзой вырос гриб. У сасны нара краты. Жёлтый лист упал с осины. Скоро наступит осинь.

Сектор №3 «Шифровальщики»

- Игрокам необходимо отгадать слово, зашифрованное с помощью букв алфавита)

12 16 18 14 21 26 12 1 (кормушка)

Сектор №4 Игра «Да/Нет»

- Подчеркните зелёным ДА слова с безударной гласной, которую нужно проверить, а красным НЕТ это слово в данный момент в проверке не нуждается.

БАНКА	ВЕДРО
ВЕСЕЛО	ЧЕРВЯК
БОЛЬШАЯ	ЛОВИТЬ
РЕКА	РЕЧКА
ОЗЕРО	МАЛЕНЬКАЯ

Сектор №5 «Слова-двойняшки»

- Игрокам необходимо вставить пропущенные буквы в слова и в скобках записать к ним проверочные.

Я долго () сл...зал с крыши.
Щенок быстро () сл...зал всё молоко.

Сектор №6 «Разноцветные прятки»

- Под данными секторами спрятались слова, которые в своём значении связаны с одним из этих цветов.

Чёрный – слово, обозначающее название ягоды.

Рыжий – слово, обозначающее название гриба.

Белый – слово, обозначающее часть яйца.

Синий – слово, обозначающее название птицы.

(Ответ: черника, рыжик, белок, синица)

Сектор №7 «Эстафета»

- На доске записаны слова с пропущенной безударной гласной. Каждый игрок из команды вставляет пропущенную гласную и записывает проверочное слово к нему.

З_ма -	В_йна –
Вр_ги -	Д_ска -
Л_стопад -	Нагр_дить –
Пол_вать -	Вр_дить –
Зв_рёк -	М_лютка –
К_фейник -	М_сной –
Уд_вление -	Выч_слать –

Гр_чи -	Гр_за –
Отв_чать -	Щ_бетать –
Сл_за -	К_лицо –

Сектор №8 «Генеральная уборка»

- Наведите порядок в словах, расставив их так, чтобы получились предложения и, одновременно вставляя, пропущенные орфограммы.

турнире, в , поб...дил, шахматном, Валера.

на, м...ряки, корабля, сошли, с, берег.

Сектор №9 «Аукцион»

- В течение одной минуты игрокам необходимо запомнить все слова, которые они видят на экране, а затем записать их на листе. Побеждает та команда, которая больше слов вспомнит.

Лиса, коса, пчела, гнездо, дома, коты, снеговик, грибы, стрела, малыш, глаза, тишина.

4. Подведение итога урока, награждение победителей

5. Рефлексия

Интернет-источники:

- 1. Гончар В. Ф.** Система работы по предупреждению ошибок при правописании безударных гласных. / В.Ф.Гончар. – Текст : электронный : Инфоурок : [сайт] – 2025. - URL: <https://infourok.ru/sistema-raboti-po-preduprezhdeniyu-oshibok-pri-pravopisanii-bezudarnih-glasnih-1980529.html> (дата обращения 10.01.2025)
- 2. Попова С. Г.** Русский язык Безударные гласные Закрепление (2 класс) / С.Г. Попова. - Текст : электронный : Инфоурок : [сайт] – 2025. - URL: <https://infourok.ru/russkiy-yazik-bezudarnie-glasnie-zakreplenie-klass-3812733.html> (дата обращения 10.01.2025)
- 3. Мельникова Н.Ю.** Тренажер -раскраска "Кораблик", русский язык, словарные слова 2 класс. / Н.Ю. Мельникова. – Презентация : электронный: Инфоурок : [сайт] – 2025. - URL: <https://infourok.ru/trenazher-raskraska-korablik-russkiy-yazik-slovarnie-slova-klass-1055077.html> (дата обращения 10.01.2025)
- 4.** Фон для презентации [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: <https://data3.proshkolu.ru/content/media/pic/std/1000000/731000/730254-c4d52d7085b9840d.jpg> (дата обращения 10.01.2025)