

Книс Анжела Ильяровна

Учитель русского языка и литературы,

МБОУ «Гимназия 7» г. Норильск

Конспект урока: "Игра со словарями" (5 класс)

Тема: Игра со словарями: как использовать словари в увлекательных играх.

Тип урока: Урок развития речи и познавательных навыков с элементами игры.

Цель:

- Образовательная: познакомить учащихся с видами словарей (толковый, орфографический, синонимов) и научить ими пользоваться.
- Развивающая: развить навыки поиска информации, внимания, логики и командной работы.
- Воспитательная: воспитать интерес к русскому языку и культуре чтения.

Задачи:

- Повторить понятие "словарь" и его виды.
- Научиться находить слова в словаре и использовать определения.
- Провести игру, где словари помогают решать задачи.

Материалы:

- Толковый словарь (по одному на парту или на группу).
- Орфографический словарь.
- Словарь синонимов (по желанию).
- Карточки с заданиями для игры (напечатанные или написанные на доске; примеры ниже).
- Маркеры, доска, жетоны (монетки или фишки для подсчета баллов), призы (наклейки, конфеты или грамоты для победителей).
- Проектор или доска для демонстрации примеров.

Ход урока (45 минут):

1. Организационный момент (5 минут):

- Приветствие: "Добрый день, ребята! Сегодня мы отправляемся в 'Словарное приключение'. Кто знает, что такое словарь? (Принять ответы: книга с объяснениями слов.)"
- Проверка готовности: Раздать словари, напомнить правила обращения с книгами. Разделить класс на команды (3-4 команды по 4-5 человек). Раздать жетоны (по 5 на команду).

2. Актуализация знаний (5 минут):

- Вопросы: "Какие словари вы знаете? (Толковый – объясняет слова; орфографический – помогает правильно писать; синонимов – слова с похожим значением.)"
- Пример: Показать на доске или проекторе слово "дружба" и найти его в толковом словаре вместе с классом. Обсудить: "Как словари помогают в школе и жизни?" (Принять 2-3 ответа.)

3. Объяснение нового материала (5 минут):

- Рассказ учителя: "Словари – это не скучные книги, а помощники в играх! Сегодня мы поиграем в 'Словарное приключение', где словари помогут найти сокровища – правильные ответы. Каждая команда получает задания на карточках. За правильный ответ – жетон. Побеждает команда с наибольшим количеством жетонов."
- Правила игры: Работать командой, не подсматривать, пользоваться только словарем. Время на этап – 5 минут.

4. Основная часть: Игра "Словарное приключение" (20 минут):

- Этапы игры (по 5 минут каждый; учитель контролирует время и помогает слабым ученикам):
 - **Этап 1: Поиск по определению.** Задание на карточке: "Найдите слово, которое означает 'большой корабль для плавания по морю'. (Пароход)" Команды ищут в толковом словаре, читают определение вслух. (Дифференциация: Слабым – подсказка "Начинается на П"; сильным – добавить второе слово.)
 - **Этап 2: Орфографическая гонка.** Задание: "Проверьте написание слов: 'погода', 'дождь', 'солнце'. Напишите правильно на доске." Использовать орфографический словарь. (Дифференциация: Слабым – слова с одной ошибкой; сильным – фразы "Дождливая погода".)
 - **Этап 3: Синонимы-детективы.** Задание: "Найдите синонимы к слову 'быстрый' (скорый, стремительный)." Использовать словарь синонимов или толковый. (Дифференциация: Слабым – 2 синонима; сильным – составить предложение с ними.)
 - **Этап 4: Командный раунд.** Задание: "Придумайте предложение со словом 'приключение', используя словарь для проверки орфографии." Команды делятся идеями. (Дифференциация: Слабым – готовое слово; сильным – выбрать слово самостоятельно.)
- Оценка: За каждый правильный ответ – 1 жетон. Побеждает команда с наибольшим количеством (учет индивидуального вклада: отметить лучших игроков).

5. Заключение (5 минут):

- Рефлексия: "Что нового узнали? Что было интересно? Как словари помогают в играх? (Обсудить в кругу: 2-3 ответа от команд.)"
- Подведение итогов: Наградить победителей, похвалить всех за старания (например, "Команда 'Словоохотники' отлично справилась с определениями!").
- Вывод: "Словари – это не только учебники, но и друзья в играх. Они делают наш язык ярче!"

6. Домашнее задание (5 минут):

- Найти дома 3 интересных слова в словаре и придумать с ними короткие истории (например, "Слово 'приключение' в истории о путешествии").

- Подготовить: Принести на следующий урок одно слово и его определение для презентации.

Возможные трудности и решения:

- Если дети не умеют пользоваться словарем: Показать на примере в начале, помочь первым командам.
- Для слабых учеников: Упростить задания, дать подсказки или дополнительные жетоны за старания.
- Для сильных: Добавить бонусные вопросы (например, "Найди антоним к слову").

Примеры карточек с заданиями (для печати или доски):

- Карточка 1: "Найдите слово: 'Большой корабль для плавания по морю'."
- Карточка 2: "Проверьте: 'погода', 'дождь', 'солнце'."
- Карточка 3: "Синонимы к 'быстрый'."
- Карточка 4: "Предложение со словом 'приключение'."

Возможные вариации:

- Если времени мало: Сократить до 3 этапов.
- Для онлайн-урока: Использовать цифровые словари (например, на сайте gramota.ru).
- Интеграция с другими предметами: Добавить слова из истории или природы.

Ожидаемые результаты: Учащиеся научатся работать со словарями, получают удовольствие от игры и запомнят материал лучше. Урок способствует развитию коммуникативных навыков и мотивации к обучению.

Этот доработанный конспект теперь более подробный и практичный. Если нужны дополнительные изменения (например, добавление иллюстраций или теста), уточни! ☺

Цель квеста: Стать "мастерами словарей", пройти лабиринт загадок и собрать все ключи, чтобы открыть "сокровищницу знаний".

Участники: Класс делится на 3-4 команды по 4-5 человек.

Правила: Работать командой, пользоваться только словарями (без интернета), сдавать задания учителю. За правильный ответ – 1 жетончик. Побеждает команда с наибольшим количеством жетонов. Время на этап – 5-7 минут.

Структура квеста (станции в лабиринте)

Станция 1: Вход в Лабиринт (5 минут)

- **Задание:** "Вы – словарные искатели. Ваша миссия: разгадать тайны слов. Первая загадка: 'Я объясняю слова, как мудрый учитель. Кто я?' (Ответ: Толковый словарь.)"
- **Игра:** Найдите в толковом словаре слово "лабиринт" и прочитайте определение вслух.
- **Ключ:** За правильное определение – 1 жетончик. (Дифференциация: Слабым – подсказка "Начинается на Т"; сильным – добавить второе слово, например "приключение".)

Станция 2: Орфографическая Пропась (7 минут)

- **Задание:** "Чтобы перепрыгнуть пропасть, проверьте орфографию этих слов: 'путешествие', 'загадка', 'сокровище'. Напишите их правильно на карточке."
- **Игра:** Используйте орфографический словарь. Команда делится: один ищет, другие пишут.
- **Ключ:** За все правильные слова – 1 жетончик. (Дифференциация: Слабым – 2 слова; сильным – составить фразу "В путешествии много загадок".)

Станция 3: Синонимный Лес (7 минут)

- **Задание:** "В лесу синонимов спрятано сокровище. Найдите синонимы к слову 'храбрый' (смелый, отважный)."
- **Игра:** Используйте словарь синонимов или толковый. Придумайте предложение с одним синонимом.
- **Ключ:** За 2 синонима и предложение – 1 жетончик. (Дифференциация: Слабым – 1 синоним; сильным – найти антоним "трусливый" тоже.)

Станция 4: Загадочный Зал (7 минут)

- **Задание:** "В зале – загадка: 'Я помогаю правильно писать, но не объясняю смысл. Кто я?' (Ответ: Орфографический словарь.) Найдите слово 'квест' и проверьте его написание."
- **Игра:** Команда ищет слово в орфографическом словаре и придумывает свою загадку со словом "квест".
- **Ключ:** За правильное написание и загадку – 1 жетончик. (Дифференциация: Слабым – простая загадка; сильным – загадка с рифмой.)

Станция 5: Финальная Сокровищница (7 минут)

- **Задание:** "Соберите все ключи и откройте сокровищницу! Придумайте историю: 'Словарное приключение', используя слова из станций (например, 'лабиринт', 'путешествие', 'храбрый')."
- **Игра:** Команда рассказывает историю (1-2 минуты), используя словари для проверки.
- **Ключ:** За креативную историю – 1 жетончик. (Дифференциация: Слабым – готовый план; сильным – добавить иллюстрации или звуки.)

Финал (5 минут):

- Подсчет жетонов: Объявить победителя (максимум жетонов). Награды: "Мастер Словарей" – грамота, призы.
- Рефлексия: "Что было самым интересным? Как словари помогли?" (Обсудить.)

Домашнее задание: Создать свой мини-квест дома с 3 словами из словаря.

Этот квест – "лучший" благодаря ролевым элементам (искатели, лабиринт), разнообразию задач и мотивации (ключи, призы). Он делает работу со словарями веселой! Если нужно доработать (добавить иллюстрации или вариации), скажи. 😊