|  |
| --- |
|  |

**MIMIO проект**

**«Учимся писать грамотно вместе с героями мультфильмов.**

**Выпуск 1. Безударные гласные»**

**Игра - тренажер**

*Проект предназначен для учащихся 2-4 классов, которые уже знакомы со способами проверки данной орфограммы.*

**Автор проекта:**

Дубина Ольга Александровна,

учитель начальных классов

ГБОУ гимназии №74 Выборгского района Санкт-Петербурга

**Руководитель проекта:**

Горлицкая София Израилевна

2013

Проект «Учимся писать грамотно вместе с героями мультфильмов» представляет собой игру-тренажер для отработки навыков правописания проверяемой безударной гласной в корне слова. Работать с тренажером можно и коллективно, и индивидуально, если есть возможность посадить детей за компьютеры. Так же задания можно использовать отдельно в качестве орфографической разминки. Задания рассчитаны на детей, которые уже знакомы с этой орфограммой. Проект содержит 7 заданий основных и одно бонусное.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № страницы | Вид страницы | Описание |
| Страница 1 |  | Титульный лист |
| Страница 2 |  | Карта игры. 1 способ. Нажми на шарик – узнаешь номер задания, которое нужно выполнить. Затем нужно нажать на цветной прямоугольник справа с соответствующим номером и перейти по гиперссылке к нужному заданию. Вернуться на главную страницу можно, нажав на мячик в правом нижнем углу. На каждой странице в верхнем левом углу находится медведь, который вытаскивает описание задания. |
| Страница 3 |  | Задание 1. «Садовник» Потяните за медведя – выйдет описание задания. Заполните пропуски в словах, используя цветочки с яблони. Проверка: Маша задумалась: «А везде ли вырастут на месте цветка яблочки?» Перетягиваем первое яблоко со стола Маши и ставим рядом со словом, где нет ошибки.  Используйте функцию *перо*.  По мячику справа внизу переходим на главную страницу. |
| Страница 4 |  | Задание 2. «Филворд» Потяните за медведя – выйдет описание задания. Найдите все слова с безударной гласной. Используйте функцию *маркер.* В случае затруднения можно открыть левую шторку. После того, как все слова найдены, необходимо найти и обозначить орфограмму (*перо)*. После этого открываем правую шторку и составляем пары: проверяемое слово – проверочное слово. По мячику справа внизу переходим на главную страницу. |
| Страница 5 |  | Задание 3. «Паззлы» Потяните за медведя – выйдет описание задания. Собери картинку, и узнай, какой мультфильм смотрит Маша. Рядом с каждым словом есть фрагмент. Ребенок определяет, какая буква пропущена в слове, и перетаскивает фрагмент на то место в прямоугольнике, где есть эта буква. Если она определена неправильно, то картинка не получится.По мячику справа внизу переходим на главную страницу. |
| Страница 6 |  | Задание 4. « Раскраска» Потяните за медведя – выйдет описание задания. Маша нарисовала картину. Ее необходимо раскрасить в соответствии с палитрой. Палитра спрятана в левом нижнем углу. Необходимо потянуть за воздушного змея и вытащить ее. На палитре показано: какой цвет какой букве соответствует. Используется функция *заливка.* Определяем в слове букву, смотрим на палитру, выбираем цвет заливки, щелкаем по фрагменту рисунка. На картинке должен появиться симметричный рисунок.  По мячику справа внизу переходим на главную страницу. |
| Страница 7 |  | Задание 5. «Собираем шишки» Потяните за медведя – выйдет описание задания. Слова нужно перетянуть на соответствующую корзинку. На фоне корзинки высветится буква. Если букву определили правильно, то шишку, которая была рядом со словом, можно поместить в корзину. (Хвостик шишки должен быть виден.) За картинкой спрятаны слова, с помощью которых можно составить словосочетания.  По мячику справа внизу переходим на главную страницу. |
| Страница 8 |  | Задание 6.«Воздушный змей» Потяните за медведя – выйдет описание задания. Помогите Маше собрать воздушного змея. Нужно перетянуть флажки на соответствующее место. Для проверки откройте шторку.  По мячику справа внизу переходим на главную страницу. |
| Страница 9 |  | Задание 7. «Игра в мяч» Потяните за медведя – выйдет описание задания.Читаем слово с закрытой буквой в левом столбике, затем выбираем проверочное слово в столбиках справа. Для этого нужно щелкнуть по нужному слову. Затем нажимаем на шарик и проверяем себя.  По мячику справа внизу переходим на главную страницу. |
| Страница 10 |  | Бонус. Контрольное задание. Потяните за медведя – выйдет описание задания. Нужно вставить пропущенные буквы. Их нужно обязательно вписывать над чертой. Затем необходимо выполнить проверку. Потяните за кленовый листок, наложите на текст сверху, сравните буквы. Оценка работы – светофор. При нажатии на красный кружок (допущены ошибки), игра возвращает к началу. При нажатии на зеленый кружок (нет ошибок)- открывается мультфильм. |