

**ФГБОУ ВО «Хакасский государственный университет им. Н.Ф. Катанова»
Сельскохозяйственный колледж**

**Алёнкина Светлана Геннадьевна,
преподаватель гуманитарных дисциплин**

Методика проведения урока-игры

Тема: Язык до Киева доведёт (разговорный язык, его особенности).

Цели: Образовательные:

систематизировать и углубить знания по стилистике как разделе науки о языке, формировать умение «видеть» языковые единицы, присущие определённому стилю, в тексте, употреблять языковые единицы в речи в соответствии с речевого общения, обогащать словарный запас студентов-первокурсников.

Развивающие:

- развивать творческое мышление, активность, самостоятельность студентов;
- совершенствовать коммуникативные речевые умения и навыки студентов.

Воспитательные:

- прививать любовь к слову, повысить интерес к изучению русского языка;

Форма урока: урок-игра

Оборудование урока:

- Карточки с заданиями
- Словари

План урока

- Организационный материал
- Проверка домашнего задания
- Актуализация знаний
- Отработка знаний, умений, навыков
- Закрепление ЗУН
- Рефлексия
- Домашнее задание

Ход урока

- **Организационный момент** – взаимное приветствие, проверка состава студентов, формулировка задач урока.
- **Проверка домашнего задания.** Дома вы должны были найти в печатных СМИ текст публицистического стиля и доказать свою точку зрения.
- **Актуализация знаний, начальная мотивация.**

Мы продолжаем рассматривать функциональные стили русского литературного языка. Наш сегодняшний урок – не просто урок – игра – это праздник ЯЗЫКА, праздник СЛОВА. Дар слова возвышает человека над миром всего живого. Жизнь человека невысказана без языка. Способность говорить – это часть общей культуры человека.

А.П.Чехов говорил, что для интеллигентного человека неумение говорить так же неприлично, как неумение читать и писать. Слово – это великая сила. Словом можно поддержать в трудную минуту, а можно привести к беде.

Говорят в народе, что язык до Киева доведёт. Наш маршрут не до Киева, а по стране Лингвистике. Каждая станция – это решение какой-нибудь лингвистической задачи или преодоление препятствия. Наши путешественники – это вы, студенты группы 1-11.

Прежде, чем вы начнёте игру, ответьте на следующие вопросы:

- Как называется подсистема литературного языка, которая реализуется в определенной сфере общественной деятельности (например, в сфере науки, делового общения, бытового общения и т. д.) и характеризуется некоторой совокупностью стилистически значимых языковых средств? (Функциональный стиль)

- Какие 2 группы стилей выделяются в русском языке? (Разговорный и книжные)
Охарактеризуйте разговорный стиль. (функции общения и воздействия, обслуживает неофициальные отношения между участниками и непринужденность общения. Большую роль в разговорной речи играют также жесты и мимика. Разговорная речь — речь неcodифицированная, нормы и правила ее функционирования не фиксируются в рода словарях и грамматиках. Она не столь строга в соблюдении норм литературного языка).

- Что такое пословицы и поговорки? Кто «сочиняет» их? Зачем? В каком стиле уместно их употребление?

(Пословица – коротенькая притча, суждение, приговор, поучение, высказанное обиняком и пущенное в оборот. Поговорка – простое иносказание без притчи, без суждения. Уместны в разговорном стиле)

Вывод: пословицы и поговорки – это веками наколенная народная мудрость.

Сегодня на уроке у каждого из вас есть возможность продемонстрировать глубокие знания и заработать хорошие отметки, так как вы в течение урока зарабатываете баллы, которые и определяют оценку: группа, набравшая больше баллов (при условии активного участия всех участников) получит «отлично».

Вопросы по данному пункту есть?

- **Отработка знаний, умений, навыков**

Итак, первая станция «Фольклорная». (Каждая исправленная пословица= 1 балл. Заработанные баллы сразу фиксируются на доске и суммируются преподавателем)

Задание №1 Найдите в пословицах «озорные буквы», которые встали не на свои места, изменив тем самым их привычный смысл. Цель игры – активизация лексикона, развитие эрудиции.

Например: *Ус хорошо, а два лучше. (Ус – ум).*

1-ой команде

1. Старый круг лучше новых двух. (Круг – друг)
2. Первый клин всегда комом. (Клин – блин)
3. В тихом хомуте черти водятся. (Хомуте – омуте)
4. Дело не кошмар: от него не отмахнёшься. (Кошмар – комар)
5. Не тесто красит человека, а человек тесто. (Тесто – место)
6. Корона за море летала, да короной и осталась. (Корона – ворона)
7. Без моли и хлеб не естся. (Моли – соли)
8. Кочан пригож стрелами, а обед пирогами. (Кочан – колчан)
9. Рыбка мелка, да муха сладка. (Муха – уха)
10. Лось до добра не доведёт. (Лось – ложь)

2-ой команде

1. Лес рубят – кепки летят. (Кепки – щепки)
2. Своя щука – владыка. (Щука – рука)
3. Не зная броду, не суйся в моду. (Моду – воду)
4. Своя нога не тянет. (Нога – ноша)
5. Трус кормит, а олень портит. (Трус- труд)
6. Не ноги горшки обнимают. (Ноги – боги, обнимают – обжигают)
7. Не делай из муки слова. (Муки – мухи, слова – слона)

8. От бобра бобра не ищут. (Бобра – добра)
9. Двое пишут – семеро руками машут. (Пишут – машут)
10. Трус своей лени боится. (Лени – тени)

Задание №2 Отгадайте одинаковые слова, загаданные несколькими пословицами. Цель игры – развитие образного мышления, эрудиции.

Например: Лапки её мягки, да когти остры. Чует она чьё мясо съела. Доброе слово и ей приятно. (Кошка)

1-ой команде

1. Их ценят не по рукавам, а по делам.
2. Им – работа, душе – праздник.
3. Их не протянешь – с полки не достанешь.
4. Не игла шьёт, а они.
5. Не будет скуки, коль заняты они. (Руки)
1. Кто глянется, к тому оно и тянется.
2. Что в нём варится, на лице не утаится.
3. И у курицы оно есть.
4. Ему не прикажешь.
5. Оно не камень – тает. (Сердце)

2-ой команде

1. Они не на месте – совесть не чиста.
2. Лучше его лишиться, чем доброго имени.
3. У семи нянек дитя без него.
4. Добрая пословица – не в бровь, а прямо в него.
5. Они – зеркало души. (Глаза)
1. Держи её высоко, не поднимая нос.
2. Вина её клонит.
3. На ней густо, а в ней пусто.
4. Дурная она ногам покоя не даёт.
5. Она не для того дана, чтобы шапку носить, а чтобы ум-разум копить. (Голова)

Мы прибыли на станцию «Стихоплёты». (Четверостишие оценивается по следующим критериям: ритм, рифма, общий смысл. Каждый пункт = 1 балл. Заработанные баллы сразу фиксируются на доске и суммируются преподавателем)

Задание №3 Буриме. Игра эта сегодня малоизвестна, хотя несколько десятилетий назад она была любимейшим развлечением подростков и молодёжи. В течение 7 минут нужно сочинить связное четверостишие, используя предложенные рифмы. Цель игры – развитие навыка лёгкого версифицирования, изобретательности.

Например: голодный – холодный

*Как-то Пончик был голодный –
Проглотил утюг холодный.*

1-я строфа - ...лозы ... печёт ...стрекозы ... хоровод; 2-я строфа - ... былинки ... тепло ... спинки ... стекло.

Шуточная викторина (может быть проведена с гостями, пока группы выполняют задание)

Как называют часто перечитываемую книгу?

- А) прикроватная
- Б) застольная
- В) подручная
- Г) свой вариант (настольная)

Каким выражением определяют фольклор?

- А) из рук в руки
- Б) глаза в глаза
- В) в одно ухо влетело, в другое вылетело
- Г) свой вариант (*из уст в уста*)

Какой из этих инструментов может быть литературным, газетным, речевым?

- А) молот
- Б) пресс
- В) наковальня
- Г) свой вариант (*штамп (шаблонная фраза)*)

Как называют лакомство из взбитого с сахаром яичного желтка?

- А) Блок-желток
- Б) Фет-буфет
- В) Пушкин-болтушкин
- Г) свой вариант (*Гоголь-моголь*)

Блиц-игра «Один одинокий оригинал». (Балл зарабатывает группа, игроки которой повторяют больше фраз. Заработанные баллы сразу фиксируются на доске и суммируются преподавателем)

Повторите за ведущим 9 фраз, ничего не пропустив и не перепутав. Цель игры – развитие речевой изобретательности, тренировка памяти

- Один одинокий оригинал.
- Два диких дикобраза.
- Три трепетных тщедушных таракана.
- Четыре чёрствых чародея чесали череп чудаку.
- Пять пухлых пигалиц приятно пели, плотно пообедав.
- Шесть шаловливых шакалов швырялись шёлковыми шапочками.
- Семь самых сильных самураев сломали соломинку.
- Восемь волооких воробьёв весело варили вишнёвое варенье.
- Девять добродушных динозавров долго дышали дымом.

или

- Один оранжевый одуванчик.
- Два домашних двухголовых дракона.
- Три товарища тихонько толковали.
- Четыре честных человека чинили чужой чемодан.
- Пять пушистых петухов, прыгая, пылили перьями.
- Шесть шустрых шаманов шили шёлковый шатёр.
- Семь степенных слоников сегодня свалились со стола.
- Восемь ветреных весенних ворон воровали вражеские винтовки.
- Девять деловитых дедушек дарили детям дудочки, дыша добротой.

Задание №4 (7 мин.) Сочинить связный текст, в котором каждое следующее слово, в том числе и служебное, начиналось бы со следующей буквы алфавита. Можно пропустить буквы «ё» и «й», «ь» и «ъ». (Задание оценивается по следующим критериям: использование всех указанных букв, сохранение алфавитного порядка, общий смысл. Каждый пункт= 1 балл. Заработанные баллы сразу фиксируются на доске и суммируются преподавателем)

Цель игры – развитие речевой изобретательности, активизация словарного запаса.

Например: Аист был великоленным гармонистом. Даже еноты жалобно завывали и кивали любопытными мордочками, наслаждаясь очаровательными песнями. Роковым стало то умение, фатальным. Хмурая цапля честолюбиво швырнула щуплому эгоистичному юнцу яд.

Следующая станция – «Театральная» (спонтанное инсценирование). Игроки – участники обеих команд по желанию. Роли (=заранее подготовленные маски) выбирают сами участники «вслепую». Цель – развитие креативности, преодоление страха перед аудиторией, раскрытие творческих способностей, снятие напряжения, формирование командного духа.

Сказка

Жила-была матушка. Она была то худая, то красивая. И был у неё сынок Ванюшка. Но вот беда - не было у него ума. Матушка знала это и очень переживала. Скучно стало Ванюшке жить одному, и решил он жениться. Пошел он невесту искать. Погода в то время стояла скверная: ветер дул, снег шёл и под Ванюшиными ногами скрипел. Дерево от ветра до земли клонилось, а на дереве увидел Ванюша русалку. Русалка сидит, хвостом помахивает, Ванюшу заманивает. Вдруг видит Ваня – заяц бежит. Прицелился Ванечка, а заяц раз – и превратился в медвежью голову. Покатилась голова домой к Ивану - Иван за ней. Забралась голова на печь и таращит свои глазки. Матушка испугалась, выть стала. Ванюшка стал успокаивать матушку, вдруг входит в дом девица-красавица. Подошла девица к Ване, поцеловала его в лоб. Тут почувствовал Иван, что ума у него прибавилось, и цветок на окне расцвёл, и птичка на окно прилетела да звонко запела. Полюбил Иванушка девицу-красавицу, к свадьбе готовиться стал. Благословила матушка молодых, стали они жить-поживать и добра наживать.

Станция «Полесье». Повесть «Олеся» относится к художественному стилю, язык которого «вбирает» в себя языковые средства и разговорного, что помогает автору создавать речевую характеристику героев, передавать колорит местности и эпохи. Балл начисляется за каждое слово/словосочетание, совпавшее с авторским.

Задание №6 В течение 7 минут заполните пропуски, стремясь максимально приблизиться к тексту оригинала. Цель игры – развитие вдумчивого восприятия текста, внимание к особенностям текста, развитие логики.

Однако Олеся нашла в себе достаточно силы, чтобы дотянуть до конца обедню. Может быть, она не поняла настоящего значения этих враждебных взглядов, может быть, из гордости пренебрегла ими. Но когда она вышла из церкви то у самой ограды её со всех сторон обступила кучка баб, становившаяся с каждой минутой всё больше и больше и всё теснее сдвигавшаяся вокруг Олеси. Сначала они только молча и бесцеремонно разглядывали беспомощную, пугливо озирающуюся по сторонам девушку. Потом посыпались грубые насмешки, крепкие слова, ругательства, сопровождаемые хохотом, потом отдельные восклицания слились в общий пронзительный бабий гвалт, в котором ничего нельзя было разобрать и который ещё больше взвинчивал нервы расходившейся толпы. Несколько раз Олеся пыталась пройти сквозь это живое ужасное кольцо, но её постоянно отталкивали опять на середину. (А.И. Куприн «Олеся»)

Спасибо за игру. Вы, наверняка, увидели, что использование в разговорной речи пословиц и поговорок оживляет её, делает более образной, ёмкой. А в нашей игре сильнейшими оказались... (подведение итогов игры, выставление оценок)

• **Закрепление ЗУН**

Ответьте на вопросы:

- Чем отличается разговорная речь от книжной? (яркостью, богатством, использованием жемчужин фольклора – пословиц и поговорок)
- Какова функция пословиц и поговорок? (украшение речи, субъективная оценка предмета речи)

Рефлексия.

Урок-игра подходит к концу, мы сегодня интересно и плодотворно поработали. Вы унесёте с урока не только хорошие отметки, но и приподнятое настроение, новую полезную информацию. Я прошу группы оценить свою работу.

- **Домашнее задание.**

1. Выучить определения, учебник Розенталь Д.Э.: 10-11 кл. – М.: Дрофа, 2007

Спасибо за урок!