

**Выполнила: Магомедова Гульнара Рафаилевна, учитель русского языка и литературы МБОУ СОШ № 32 города Сургута.**

### **Пояснительная записка**

Известный педагог – новатор В.А. Сухомлинский говорил: «Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности». Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий, одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересной и увлекательной не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению учебных предметов. Занимательность игры активизирует все психологические процессы и функции ребенка. Она способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом усваиваемый обучающимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и заинтересованность в учебный процесс.

Урок по теме «Употребление фразеологизмов в речи» входит в систему уроков, рекомендованных Примерной программой общего образования по предмету «Русский язык». Составлен с учетом УМК «Русский язык. 6 класс» под редакцией Т.А. Ладыженской, М.Т. Баранова, Л.А. Тростенцовой, Л.Т. Григорян, И.И. Кулибаба, Н.В. Ладыженской, Москва, «Просвещение», 2020 г. Урок построен с учётом требований ФГОС основного общего образования.

#### **Ценностные ориентиры:**

- ценностное отношение к совместной познавательной деятельности и к полученным результатам;
- формирование у обучающихся навыков контроля, самооценки, взаимооценки;
- оценивание результатов своей работы.

#### **Планируемые результаты:**

##### **Личностные результаты:**

- формирование мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности;
- проявление позитивного отношения друг к другу.

##### **Метапредметные результаты:**

##### **Регулятивные УУД:**

- развитие умения высказывать свое предположение на основе работы с материалами;
- развитие познавательного умения различать фразеологизмы и свободные словосочетания.

##### **Познавательные УУД:**

- находить в тексте требуемую информацию
- строить модель на основе условий задачи и способа ее решения;
- устанавливать взаимосвязь описанных в тексте событий, явлений, процессов;

##### **Коммуникативные УУД:**

- умение оформлять свои мысли в устной и письменной форме;
- развитие умения слушать и понимать других;
- выстраивание речевого высказывания в соответствии с поставленными задачами;
- умение работать в команде

**Предметные результаты:**

- умение правильно использовать фразеологизмы в речи;
- знание фразеологической синонимии и антонимии.

**Цель:** повторить и закрепить изученные фразеологизмы, уметь заменять фразеологические обороты словом в прямом значении, подбирать фразеологические синонимы и антонимы.

**Задачи:**

1.Образовательные: закрепить понятие «фразеологизм», «лексическое значение фразеологизма»; выявить эмоционально – выразительные достоинства фразеологизмов; научить употреблять и узнавать фразеологизмы в речи.

2.Развивающие: способствовать развитию речи обучающихся, чтобы она была эмоциональной, логичной, лаконичной; создать условия для возникновения устойчивого интереса к изучению языка; развивать творческие способности и образное мышление школьников.

3.Воспитательные: способствовать становлению собственной позиции через выполнение заданий; воспитание у учащихся познавательной активности, умение работать в команде, воспитывать внимательное отношение к слову.

**Тип урока:** урок обобщения и закрепления изученного материала в форме игры.

**Технологии:** игровая технология с приёмами критического мышления (мозговой штурм, блиц-опрос, кластер), здоровьесберегающая технология, технология ИКТ.

**Оборудование:** слайды, маркеры, стикеры, оценочные листы, раздаточный материал, звездочки

**Форма работы:** коллективная, индивидуальная, преобладающая групповая.

Урок создан для обучающихся 6 класса – одиннадцати, двенадцати лет. Рассчитан на 1 урок – 40 минут.

## Ход урока

Создание коллаборативной среды.

### Слово учителя.

- Какого цвета ваше настроение? Мое настроение цвета солнышка! (учитель клеит стикер желтого цвета, ребята клеят стикеры выбранного цвета на ватман на стене: желтый цвет – настроение хорошее, ученик готов к игре, зеленый цвет – настроение хорошее, но есть небольшое волнение, красный цвет – настроение тревожное, взволнованное). Я надеюсь, что сегодня на уроке будет атмосфера сотрудничества, дружелюбия и взаимовыручки.

### 1. Мотивационно-целевой.

Учитель:

- Народ – властитель тайны слова

И всех сокровищ языка,

Им выткана его основа

Для поколений на века.

На предыдущих уроках мы говорили о выражениях, которые составляют богатство русского языка, о высказываниях, которые передаются поколениями, а некоторые из них дошли до нас из Древней Греции.

Сегодня у нас не обычный урок, а урок-игра. Мы увидим, насколько хорошо вы изучили раздел «Фразеология. Культура речи» и как организованно можете работать в команде. Для начала необходимо выбрать жюри из 3 человек, которые будут оценивать каждый раунд и в конце урока объявят победителей. Я, ребята, сегодня буду в роли инструктора – ведущего, а вы будете представителями двух команд со своим капитаном (класс предварительно разделен в целях экономии времени, капитаны выбраны.). За активное участие в команде вы получите звездочки, которые потом обменяете на оценку в журнале.

**Раунд №1. Мозговой штурм** (актуализация знаний).

(Вопросы задаются двум командам сразу. Кто быстрее ответит (на столе у каждой команды лежат сигнальные карточки), тот получает 1 балл, а ученик, давший этот ответ, – звездочку. В конце раунда подсчитываются баллы команд, жюри записывает итог раунда. Учащиеся заинтересованы в получении как можно больше звездочек. Задание транслируется на интерактивной доске).

– Что такое фразеологизмы?

– Как называется наука, изучающая эти выражения?

– Для чего мы используем их в речи?

- Где мы можем посмотреть значения фразеологизмов?

- Откуда пришли фразеологизмы в нашу речь? (Слайд 1)

## Раунд №2. Разгадай меня.

### Инструктор:

- Уважаемые команды, во втором раунде необходимо объяснить значение фразеологизмов. Участник, готовый ответить, должен поднять сигнальную карточку. Помните, что за активную работу вы принесете команде балл, а для себя заработаете звездочку.

(Вопросы задаются двум командам по очереди. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл, а ученик, давший этот ответ, – звездочку. В конце раунда подсчитываются баллы команд, жюри записывает итог раунда. Задание транслируется на интерактивной доске.

#### Команда №1:

мозолить глаза  
как две капли воды  
рукой подать  
не находить себе места  
водой не разольёшь  
считать ворон  
куры не клюют  
в час по чайной ложке  
как в воду канул

#### Команда №2:

делать из мухи слона  
кровь с молоком  
белая ворона  
ждать у моря погоды  
зарубить на носу  
кожа да кости  
бить баклуши  
капля в море  
водить за нос (слайд 2)

## Раунд № 3. Быстрее! Выше! Сильнее!

### Инструктор:

- Ребята, переходим к 3 раунду игры. Ваша задача – проявить сплоченность в команде и каждому постараться помочь команде получить статус «Суперкоманда». Перед вами листок с 3 заданиями. Победителем будут та команда, которая даст больше правильных ответов. Время на подготовку – 3 минуты. Важное примечание – ответы готовите все вместе, а ответить должен каждый.

(если ребенок не знает ответа или растеряется, постесняется, он может попросить помощь команды или капитана. Ему достаточно сказать: «Прошу помощи!»)

#### Задания для 1 команды.

*1. Заменить данные фразеологические сочетания одним словом и записать это слово.*

- бить баклуши,
- набрать в рот воды,
- семи пядей во лбу,
- когда рак на горе свистнет.

*2. Подобрать к данным фразеологическим сочетаниям синонимы из другого столбика, соединив стрелкой два фразеологизма.*

- |                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| • 1) ни рыба ни мясо | 1) в двух шагах      |
| • 2) рукой подать    | 2) куда глаза глядят |
| • 3) куда ноги несут | 3) ни то ни сё       |
| • 4) от зари до зари | 4) с утра до ночи    |

3. Подобрать к данным фразеологизмам антонимы из другого столбика:

- |                        |                              |
|------------------------|------------------------------|
| • 1) поминай как звали | 1) спустя рукава             |
| • 2) выбиться из колеи | 2) тут как тут               |
| • 3) на разных языках  | 3) душа в душу               |
| • 4) засучив рукава    | 4) как рыба в воде (слайд 3) |

### Задания для 2 команды.

1. Заменить данные фразеологические сочетания одним словом и записать это слово, составить предложение с одним из фразеологизмов:

- когда рак на горе свистнет,
- зарубить на носу,
- куры не клюют,
- мозолить глаза.

2. Подобрать к данным фразеологическим сочетаниям синонимы из другого столбика, соединив стрелкой два фразеологизма:

- |                                 |                               |
|---------------------------------|-------------------------------|
| • 1) куда ноги несут            | 1) кто в лес, кто по по дрова |
| • 2) кто во что горазд          | 2) приводить в бешенство      |
| • 3) ни кровинки в лице         | 3) куда глаза глядят          |
| • 4) доводить до белого каления | 4) как мел                    |

3. Подобрать к данным фразеологизмам антонимы из другого столбика:

- |                          |                                |
|--------------------------|--------------------------------|
| • 1) потерпеть фиаско    | 1) спустя рукава               |
| • 2) засучив рукава      | 2) рукой подать                |
| • 3) у черта на куличках | 3) одержать победу             |
| • 4) море по колено      | 4) душа в пятки ушла (слайд 3) |

### **Раунд № 4. Самый внимательный!**

(конкурс капитанов - индивидуальное задание).

Инструктор:

- Уважаемые капитаны команд, ваша задача найти фразеологизмы в тексте и подчеркнуть их. Время на выполнение – 1 минута. После выполнения задания сдайте жюри для оценки. За каждый фразеологизм 0,1 балл. Максимальный балл – 1 балл.

*Пригласил нас как-то сын лесника к себе. За грибами, говорит, ходим, поохотимся, рыбу удить будем. Уху сварим – пальчики оближешь.*

*Мы, конечно, обрадовались, уши развесили, слушаем. Мой братишка так голову потерял от счастья. Как же! В лесу заночуем, палатку разобьём, костёр разложим, из ружья палить будем. Потом он мне покою не давал: “Пойдём да пойдём! Говорят, он такой мастер рыбу ловить, собаку на этом деле съел”. Не знаю, каких собак он ел, а вот мы попались на удочку. Обманул он нас.*

*Договорились прийти в субботу к вечеру. Пять километров одним духом отшагали. А нашего “приятеля” дома не оказалось. Уехал, говорят, к тётке на воскресенье.*

*– Он же нас приглашал рыбу удить, охотиться, – растерялись мы.*

*– Вот пустомеля, – возмущился дед, – всё время кому-нибудь морочит голову.*

*У братишки слёзы в три ручья. Я, конечно, тоже не в своей тарелке.*

*– Ничего, ребятишки, – успокоил нас дед, – со мной пойдёте.*

*И пошли. И рыбу ловили. И костёр развели. И уха была – ни в сказке сказать ни пером описать. Только ружья нам дедушка не дал. Малы ещё.*

### **Физкультминутка.**

(В то время, пока капитаны выполняет индивидуальное задание, все участники выполняют физкультминутку).

Инструктор:

- Ребята, и физкультминутка у нас с вами сегодня будет необычная! Вы должны при помощи пантомимы изобразить представленный фразеологизм в буквальном смысле (слайд 4). Просьба выполнять зарядку аккуратно! (учитель демонстрирует примерные движения)

1. Стоять на задних лапках (ребята встают с мест).	5. Не находить места (тихонько топчутся на месте).
2. Прикусить язык (аккуратно прикусывают язык).	6. Намылить шею (аккуратно растирают шею).
3. Попасть не в бровь, а в глаз (аккуратно кончиком пальца нажимают на брови, а потом на глаза)	7. Зарубить на носу (слегка постукивают пальцем по носу).
4. Ломать голову (медленно обхватывают голову и покачивают её).	8. В рот воды набрал (набирают воздух в рот и задерживают на секунду – две).

### **Раунд № 5. Нити Древней Греции.**

Инструктор:

- Уважаемые участники, на экране вы видите начало фразеологизмов, вошедших в русский язык из мифов Древней Греции. Необходимо их дописать. В случае затруднения обращайтесь к фразеологическому словарю (словари розданы заранее)

(Задание записывает один представитель команды на отдельном листе, другие ему подсказывают, в случае затруднения обращаются к словарю) Время на выполнение – 1 минута. По итогу листы сдаются на проверку жюри. За каждый

правильный ответ, команда зарабатывает 1 балл, капитан команды поощряет звездочками всех, кто помогал в выполнении задания.

Авгиевы ...

Яблоко ...

Ахиллесова ...

Самовлюблённый ...

Троянский ...

Нить ...

Дары ...

Дамоклов ...

Гордиев ...

Диагенова ...

Огненная ... (слайд 5)

### Раунд №6. Распутай клубок! (разгадать ребусы)

Инструктор:

- Каждой команде даны напечатанные на листе 2 ребуса, которые вы должны разгадать. Время на решение - 2 минуты. Капитан команды выбирает, кто будет отвечать. За правильно отгаданный ребус – 1 балл.

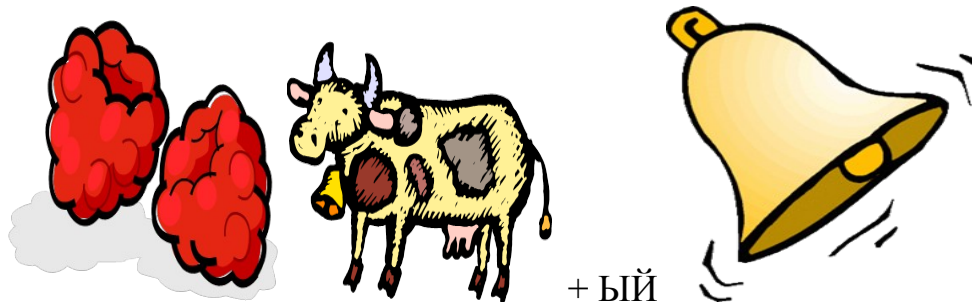
Ребусы для 1 команды.

Задание 12. Разгадав ребус, назови фразеологизм.



(Аршин с шапкой)

,,,, ,



(Малиновый звон)

И а ,,

Ребусы для 2 команды.



(два сапога – пара )

,, ,



+ЫЕ



(слайд 6)

Примечание: если команда не сможет решить ребус, то другая команда имеет возможность заработать дополнительный балл.

### Итог игры. «Суперкоманда»

Жюри подводит итог: подсчитывает баллы и объявляет победителя. Команда-победитель получает статус «Суперкоманда». У кого больше 6 звездочек – обменивают их на пятерку в журнал, у кого 4-3 звезды – получают 4 в журнал.

### Подведение итогов. Рефлексия.

Учитель:

— Вот и подошла к концу наша игра! Мы еще раз убедились в том, что ресурсы языка огромны, разнообразны.

- Ребята, вам понравилось работать в команде? Какого цвета сейчас ваше настроение? (ребята на другом ватмане отмечают стикером цвет своего настроения).

- Предлагаю завершить урок одним общим кластером в форме ромашки по теме «Плюсы употребления фразеологизмов в речи» (рисуем на интерактивной доске круг, пишем в кружке слово «фразеологизм», на лепестках учащиеся записывают плюсы употребления фразеологизмов в речи).



Примерный вариант кластера:

