

Саратовский государственный университет им. Н.Г. Чернышевского

А.В. Дегальцева

**Интерактивные методы обучения в
преподавании курса «Русский язык и
культура речи» студентам-нефилологам**

Методическое пособие для преподавателей и
студентов-бакалавров

Саратов, 2013

УДК 811.161.1(075.8)

ББК 81.2Рус

Дегальцева А.В. Интерактивные методы обучения в преподавании курса «Русский язык и культура речи» студентам-нефилологам: методическое пособие для преподавателей и студентов-бакалавров. Саратов, 2013.

Рекомендует к печати
кафедра русского языка и речевой коммуникации
Института филологии и журналистики
Саратовского государственного университета
им. Н.Г. Чернышевского

В пособии рассматриваются некоторые интерактивные методы обучения, которые могут быть использованы в преподавании курсов «Русский язык и культура речи» и «Культура речи» студентам нефилологам. Методические рекомендации снабжены иллюстративным материалом, включающим в себя образцы творческих или игровых заданий.

Пособие рассчитано на преподавателей, а также студентов-бакалавров 1 курса.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ

При работе со студентами-негуманитариями представляется важным подать материал курса «Русский язык и культура речи» в форме, которая способна облегчить его восприятие и заинтересовать аудиторию. В такой ситуации на помощь могут прийти интерактивные методы обучения.

Использование в учебном процессе интерактивных форм преподавания является одним из требований к условиям реализации основных образовательных программ на базе ФГОС. Подобным образом организованное обучение предполагает вовлеченность в процесс познания всех присутствующих в аудитории. Интерактивные методы обучения позволяют учащимся свободно обмениваться знаниями, мнениями, идеями, а также способствуют сплочению коллектива учебной группы. В ходе творческой работы создается особая атмосфера познавательной активности, основанная на обратной связи, коллективном опыте (являющимся суммой индивидуальных усилий каждого участника образовательного процесса), взаимной оценке совместной деятельности.

Таким образом, интерактивное обучение – «это способ организации процесса познания в форме совместной деятельности обучающихся, при котором все участники образовательного процесса взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно изучают общие проблемы, моделируют ситуации, оценивают действия коллег и свое собственное поведение, погружаются в реальную атмосферу делового сотрудничества, направленного на решение познавательных задач» [Образовательные технологии 2012: 41-42].

Интерактивная технология обучения способствует решению трех основных задач: учебно-познавательной, коммуникационно-развивающей, социально-ориентационной [Образовательные технологии 2012].

Сегодня педагогика обладает большим арсеналом интересных и эффективных методов проведения интерактивного занятия (как лекционного, так и практического). Это обучающие игры, творческие задания, различные формы работы в малых группах, методы полемического обсуждения проблем, социальные проекты и т.д. [Колесниченко 2002], однако некоторые из них не всегда представляется возможным применить на практике. Иногда это вызвано отсутствием определенных технических средств, иногда – тем, что для некоторых интерактивных методов необходима существенная «трансформация»

учебной аудитории: перестановка мебели, разделение помещения на секторы, частые переходы студентов из одного сектора в другой, что занимает довольно много времени и ухудшает дисциплину.

Опыт проведения занятий по курсу «Русский язык и культура речи» для студентов-нефилологов показывает, что наиболее оптимальными и простыми методами интерактивного обучения здесь могут стать игровые и творческие задания, такие как: командная игра, викторина, ролевая игра, дискуссия, кроссворд, синквейн.

Внедрение балльно-рейтинговой системы оценки знаний и возможность самореализации служат достаточным стимулом для активного участия студентов в работе подобного рода.

Игровые методы обучения

Командная игра

Командная игра является одним из самых простых по форме и способу проведения видов интерактивного обучения. Она может проводиться на этапе закрепления (в частности, перед тестом или контрольной работой) или повторения материала.

Необходимо предварительно оговорить со студентами основные условия проведения игры и подведения ее итогов.

Опишем вкратце ход игры.

Учащиеся разбиваются на 2 подгруппы (команды) по формальному признаку, например, по занимаемым в учебной аудитории рядам или по номеру группы, при этом стоит следить за тем, чтобы количество студентов в обеих командах было примерно равным. Участники выбирают капитана (кроме того, сам преподаватель может предложить одного из «сильных» студентов в качестве лидера) и придумывают название команды. Этот подготовительный этап работы должен занять не более 3 минут.

В это время преподаватель разделяет доску на 2 половины и записывает задание для каждой команды (если аудитория оборудована мультимедийными средствами – выводит изображение на проекционный экран).

Задания для каждой командной игры лучше отбирать так, чтобы они были аналогичными и предполагали не только общую, групповую, но и индивидуальную работу учащихся. Для того чтобы выполнение заданий не

было скучным и однообразным, в их перечень можно включить вопросы на смекалку, имеющие отношение к преподаваемому курсу, но не связанные напрямую с пройденным материалом. Это способствует активизации творческой мысли учащихся, позволяет обратиться к фоновым знаниям и применить их на практике.

Преподаватель оговаривает время выполнения задания, по истечении которого капитан каждой команды оглашает ответ или записывает его на доске.

Если задание предполагает развернутый ответ или требует проявления творческого подхода, целесообразно предоставить команде возможность решать, кому из ее членов дать слово, поскольку не всегда избранный капитаном участник может справиться с подобной работой. Такого рода задания являются хорошей возможностью для реализации потенциала всех членов команды.

Количество заданий в игре может варьироваться, однако оптимальным является соотношение: не меньше 6, но не более 10.

Для того чтобы у учащихся появился стимул к игре, нужно сразу сказать о критериях оценки их работы. Оценивание может производиться по-разному. Предложим следующую систему: за правильное выполнение каждого задания команда получает 1 очко, неправильные ответы или ответы, в которых были допущены ошибки, не засчитываются (0 очков). Очки затем пересчитываются на баллы, которые преподаватель непосредственно начисляет студентам. Оптимальными, как показывает практика, являются два варианта начисления баллов. 1. Все участники победившей команды (набравшей больше всего очков) получают 10 баллов. Члены проигравшей команды получают 5 баллов. 2. Участники обеих команд получают ровно столько баллов, сколько правильных ответов они дали. Например, в командной игре из 7 заданий команда 1 успешно справляется с 5 заданиями и получает 5 баллов, команда 2 – с 4, следовательно, получает 4 балла. Кроме того, целесообразно ввести дополнительную систему поощрений: участники обеих команд, активно проявившие себя во время работы, получают по 5 баллов. Выбор одной из двух систем оценивания зависит от успеваемости студентов и от того, насколько часто проводятся «срезы знаний». К примеру, если группа успешно справляется с тестами или контрольными работами, регулярно посещает занятия, то есть набирает достаточное количество баллов для

допуска к зачету, имеет смысл перейти на второй вариант системы оценивания.

Преподаватель может единолично выступать в качестве судьи или назначить 2-3 студентов на роль экспертов/судей (члены жюри должны быть беспристрастны в своих оценках, следовательно, не могут принимать участия в состязании).

Требования, предъявляемые к интеллектуальному соревнованию, могут варьироваться в зависимости от поставленных целей, но непременным условием остается активность всех участников команды в решении поставленных задач.

Сфера гуманитарного знания в силу действия «нечеткой логики» и множественности интерпретаций может располагать адресата к нескольким возможным ответам на поставленный вопрос, потому если команда частично справилась со своей задачей, то начисление ей баллов производится по усмотрению преподавателя.

Приведем один из возможных примеров командной игры, основная цель которой – закрепление знаний по теме «Орфоэпические нормы»:

<p>1. Поставьте ударение в словах (5 мин):</p> <p>премировать, бомбардировать, осведомить, облегчить, взялся, заняла, родился, заглушит, приняли</p>	<p>1. Поставьте ударение в словах (5 мин):</p> <p>убыстрить, транспортировать, подбодрить, углубить, занялся, клала, родилась, вопит, исчерпали</p>
<p>2. Поставьте ударение в словах (5 мин):</p> <p>ходатай, квартал, каталог, завидно, щавель, лассо, упрочение, криптография, нефтепровод, славянин, донельзя, афинянин</p>	<p>2. Поставьте ударение в словах (5 мин):</p> <p>бармен, жалюзи, аналог, щекотно, шестерня, пурпур, сосредоточение, каллиграфия, газопровод, мирянин, набело, христианин</p>
<p>3. В телеграмме, где одна буква стерлась: «Пр...бываю Осло 20 августа. Антон» говорится о том, что Антон</p>	<p>3. В разных европейских языках названия планет Солнечной системы почти одинаково звучат и пишутся: <i>Марс, Венера, Юпитер (рус.)</i></p>

<p>20 августа приезжает в столицу Норвегии или о том, что 20 августа он уезжает из города? Ответ аргументируйте. (Время выполнения -10 мин.)</p>	<p><i>Mars, Venus, Jupiter (фр., англ.)</i> <i>Mars, Venüs, Jüpiter (турецк.)</i> Но родная планета во всех языках называется по-разному: <i>Земля, Earth (англ.), Terre (фр.), Dünya (турецк.)</i> Почему? (Время выполнения -10 мин.)</p>
<p>4. Определите, твердо или мягко произносятся выделенные согласные в словах. Допустимо ли вариативное произношение? (5 мин.): брюнет, шинель, рейх, ренессанс, пресса, пастеризация, неологизм, сейф</p>	<p>4. Определите, твердо или мягко произносятся выделенные согласные в словах. Допустимо ли вариативное произношение? (5 мин.): шатен, бутерброд, компетенция, свитер, термин, музей, сессия, рейд</p>
<p>5. Найдите в каждом столбике слово с орфоэпической ошибкой (5 мин.):</p> <ol style="list-style-type: none"> горни [ч']ная, жёлчь, афёра яслЕй, областЕй, площадЕй лОктя, тОрта, шарфА. кухОнный, опТовый, слиВовый подбОдрит, заключИт, усугубИт (заглавная буква обозначает ударный гласный) 	<p>5. Найдите в каждом столбике слово с орфоэпической ошибкой (5 мин.):</p> <ol style="list-style-type: none"> с [в'э] кла, деви[ш]ник, жёрнов козырЕй, граблЕй, рУжей гербА, ногтЯ, прудА гЕрбовый, мозАичный, зубчАтый включИт, заклЮчит, углубИт (заглавная буква обозначает ударный гласный)
<p>6. Какие языковые знаки раньше назывались следующими словами: <i>глагол, добро, люди, народ, слово?</i> (7 мин.)</p>	<p>6. Какое из слов списка, по-вашему, является лишним: <i>учительская, детская, кладовая, мостовая, столовая, кондитерская, мастерская.</i> Почему? (7 мин.)</p>
<p>7. Поставьте ударение в словах и объясните их значение (7 мин.):</p>	<p>7. Поставьте ударение в словах и объясните их значение (7 мин.):</p>

автаркия, аннексия, генезис, каллиграфия, ихтиолог, ксенофобия, щегольство	анахорет, анафема, амфора, гегемония, догмат, орнитолог, ходатай
8. Поставьте ударение в словах (7 мин.): принята, включено, начаты, осуждена, заняты, важны, присуждена, датирована, прожито, бралась, поднятый, заключенный, новорожденный, черпающий, повторённый, вогнутый	8. Поставьте ударение в словах (7 мин.): начата, ввезено, взяты, оговорена, приняты, верны, заключена, избалована, добыто, брались, воткнутый, осуждённый, избалованный, подбодрённый, заслуженный, костюмированный

Подведение итогов игры (объявление победившей команды и поощрение активных участников) целесообразнее всего сопроводить кратким обзором работы обеих команд, обращая внимание на то, что удалось и, напротив, вызвало затруднения.

Викторина «Зналок русского языка»

В основу этой игры в упрощенном виде положен метод «Аукцион знаний» [Образовательные технологии... 2012]. Суть ее заключается в том, что преподаватель готовит для аудитории вопросы разного уровня сложности. При этом, как правило, более общие вопросы сменяются частными, конкретными. Преподаватель задает вопросы аудитории в порядке возрастающей сложности, называя их «стоимость» в баллах. За правильные ответы на самые легкие вопросы начисляется 1 балл, средней сложности – 2 балла, сложные – 3 балла. Студент, который первым поднял руку и правильно ответил на вопрос, получает соответствующий балл. Тот, кто набирает большее количество баллов, объявляется знатоком русского языка.

Оптимальное количество вопросов викторины обычно колеблется от 5 до 7.

Преподаватель может выбрать помощника из студентов, который будет фиксировать результаты на доске (фамилию учащегося и количество набранных им баллов). Кроме того, можно подготовить карточки с

цифрами, символизирующими баллы. Помощник будет выдавать правильно ответившему студенту соответствующую карточку. В конце игры учащиеся объявят свои результаты, суммировав цифры на карточках (под контролем помощника), а преподаватель объявит победителя.

Подобного рода игру можно проводить на этапе закрепления материала по конкретной теме, отдельным тематическим блокам или всему курсу. Если командная игра ориентирована, прежде всего, на практическое применение знаний, то цель данной викторины – повторение и систематизация теоретических сведений.

В качестве примеров можно привести следующие блоки вопросов для викторины.

Блок 1. Закрепление материала по теме «Функциональная стратификация русского литературного языка»:

1. Сколько функциональных стилей традиционно выделяется в пределах литературного языка? (1 балл)
2. Доминантой какого стиля является предельная образность и эстетическая значимость элементов языка? (1 балл)
3. К какому стилю принадлежит отрывок: *«...система разговорной речи не может заменить весь язык и пригодна только в персонально адресованном неофициальном общении. Система разговорной речи опирается на внеязыковые (экстралингвистические) факторы, облегчающие понимание»?* (2 балла)
4. Сформулируйте доминанту публицистического стиля. (2 балла)
5. Какие подстили (разновидности) выделяются внутри официально-делового стиля? (3 балла).

Блок 2. Повторение материала курса «Русский язык и культура речи»:

1. Можно ли назвать русский язык естественным языком? (1 балл)
2. С каким историческим событием связано появление письменности на Руси? (1 балл)
3. Сколько функциональных стилей традиционно выделяется в пределах литературного языка. (2 балла)
4. Каким лингвистическим термином можно назвать пары слов: *экономичный-экономический, эффектнй-эффективный, демонстративный-демонстрационный?* (2 балла)
5. Доминантой какого функционального стиля литературного языка является понятийная точность? (3 балла)

6. Что такое плеоназм и тавтология, чем они отличаются друг от друга? (3 балла).

Ролевая игра

В курсе «Русский язык и культура речи» для нефилологов ролевая игра может быть использована при закреплении материала, связанного с изучением речевого этикета, принципов кооперативного и вежливого общения, прагматики в целом. Цели и задачи ролевой игры могут варьироваться в зависимости от направления деятельности и специальности учащихся. Участниками ролевой игры могут стать все студенты группы или некоторые из них (по решению преподавателя).

Подобная интерактивная форма проведения занятия позволяет учащемуся приобретать навыки поведения в моделируемой ситуации (например, навыки делового профессионального общения).

Приведем пример деловой ролевой игры «*Собеседование при приеме на работу*». Для ее проведения студенты разбиваются на пары. Преподаватель оговаривает цели и условия игры, заключающиеся в следующем. Один учащийся играет роль работодателя, другой – кандидата на должность. Соискатель имеет высшее образование, но не имеет опыта работы в выбранной им сфере деятельности. Цель работодателя – всеми силами убедить соискателя, что он непригоден для такой работы (некомпетентен, не имеет необходимого опыта работы и т.д.), цель соискателя – постараться заставить работодателя изменить решение (акцентировать его внимание на своих навыках и знаниях) и получить работу.

Работодатель и соискатель совместно могут обсудить лишь сферу деятельности придуманной организации (финансы, образование и т.д.) в течение 2-х минут. В оставшееся время они самостоятельно (не советуясь друг с другом) продумывают и набрасывают в рабочих тетрадях стратегию своих действий (вплоть до конкретных речевых средств).

Важно напомнить учащимся, что им необходимо будет применить на практике знания о речевом этикете, реализации принципов кооперации и вежливости, проявлении категоричности и способах ее смягчения и т.д.

По истечении 10 минут первая пара выходит к доске со своими записями (которые разрешается использовать в качестве подспорья) и пытается построить диалог. Остальные участники игры наблюдают за процессом.

Обычно диалог длится не более 5-7 минут. Студентам приходится столкнуться с ситуацией спонтанного развития событий (ведь ни один из них не знает, какие именно вопросы или аргументы подготовил другой для реализации своих целей), применять все свое речевое мастерство, чтобы парировать выпады оппонента и достойно выйти из сложной ситуации. Практика показывает, что, как только один из участников теряет или не находит больше способов отстаивания своей позиции, он вынужден признать поражение (соответственно, принять кандидата на работу или покинуть место собеседования точно зная, что ему откажут в должности).

По окончании диалога преподаватель спрашивает «работодателя» и аудиторию, получит ли «соискатель» место в организации. Студенты аргументируют свой ответ, опираясь на работу пары. После этого к доске выходит следующая пара и все повторяется.

По окончании ролевой игры преподавателю необходимо отметить, что ценность ее заключается в моделировании реальной ситуации собеседования при приеме на работу, поэтому каждому необходимо проанализировать полученный опыт, выявить и запомнить свои «сильные» и «слабые» стороны в процессе коммуникации, повышать уровень коммуникативной компетентности, чтобы добиться успешной реализации поставленных целей.

Дискуссия

Одной из традиционных и плодотворных форм проведения интерактивного занятия является дискуссия. Она способствует активизации ментальных усилий учащихся при изучении сложной проблемы, часто не имеющей однозначного решения. Обычно проблематика учебной дискуссии является новой лишь для учащихся, то есть будущих специалистов в данной сфере. О принципах, методах и целях проведения дискуссии в специальной литературе было сказано уже очень много.

Ядром любой дискуссии является аргументированное, открытое и свободное обсуждение проблем или вопросов. В качестве объединяющего начала выступает тема, а не тезис. Полемическая ситуация позволяет студенту точно и аргументировано выражать свои мысли, приводить контраргументы на доводы оппонента, приобретать и совершенствовать навыки публичного общения.

Существует несколько форм проведения дискуссии [Потехина 2002; Граудина, Ширяев 1999; Образовательные технологии... 2012]. На наш взгляд, в курсе «Русский язык и культура речи» для нефилологов уместными будут как фронтальная (предполагающая участие всех студентов), так и групповая дискуссии. Как отмечают исследователи, лучше всего проводить такую форму работы в начале (для активизации интереса к рассматриваемой проблеме) или конце занятия (для закрепления материала и формирования у учащихся собственной позиции) [Потехина 2002].

Ценность дискуссии заключается в том, что она формирует у студента представление о множественности точек зрения на проблему: «не преподаватель говорит слушателям о том, что является правильным, а сами обучающиеся вырабатывают доказательства, обоснования принципов и подходов, предложенных преподавателем» [Образовательные технологии... 2012: 53].

Дискуссия может носить более и менее спонтанный характер. Так, преподаватель может предложить учащимся заранее подготовиться, прочитать специальную литературу, чтобы на следующем занятии те выступили в качестве сторонников определенной концепции или гипотезы.

Приведем пример провокационной (на первый взгляд) дискуссии на тему: «*Нужен ли курс «Русский язык и культура речи» в учебной программе студентов-нефилологов?*». Преподаватель предлагает студентам разбиться на 2 группы. 1 группа будет аргументированно отстаивать необходимость изучения курса, 2 группа станет ее оппонентом, высказывая противоположные взгляды, подкрепленные контраргументами.

2 человека от каждой группы войдут в состав жюри, которое вместе с преподавателем аргументированно и объективно будет оценивать работу групп. На подготовку можно отвести около 15 минут.

Цель дискуссии – убеждение всех учащихся в том, что без хорошего знания родного языка негуманитариям не обойтись. Даже если контраргументы 2-й группы будут убедительными, а изложение позиции – соответствовать риторическим канонам, преподаватель должен акцентировать внимание аудитории на пользе изучения предмета и справедливо убедить учащихся в том, что только благодаря хорошему знанию русского языка, владению стратегиями и тактиками ведения полемики, умению убедительно и красноречиво донести свою позицию до аудитории можно отстоять свою точку зрения!

Творческие задания

Печа-куча

В современных европейских и российских вузах стремительно набрал популярность такой вид творческого задания, как печка-куча, что в переводе с японского означает «болтовня». Суть этого метода обучения заключается в том, что мини-группа студентов представляет доклад-презентацию, состоящую из 20 слайдов, каждый из которых демонстрируется 20 секунд, после чего автоматически сменяется следующим. Таким образом, продолжительность доклада ограничена 6 минутами 40 секундами [<http://www.pecha-kucha.org/>; Образовательные технологии...2012].

Оптимальное количество докладов, которые могут быть представлены в течение 2-х академических часов, варьируется от 6 до 8.

Метод печки-кучи может использоваться на любом из этапов изучения темы. На первом занятии преподаватель может представить собственную вводную презентацию, освещающую основные этапы и проблемы курса.

Ключевой особенностью печки-кучи является то, что текст слайдов не должен дублировать вербальное представление темы или проблемы: что будет показано, не должно проговариваться, и наоборот. Поскольку слайды сменяют друг друга через каждые 20 секунд, текст, которым сопровождается демонстрация слайдов, не должен быть громоздким и сложным для восприятия. При этом демонстрации одного слайда сопутствуют в среднем 4-5 предложений.

Большей эффективностью будет обладать такая презентация, которая не перегружена текстом и анимационными эффектами (так как в течение 20 секунд сложно воспринять большой объем аудио- и видеoinформации).

Обсуждение презентаций обычно состоит из двух этапов. На первом из них, сразу же после окончания демонстрации, преподаватель задает несколько ключевых вопросов рабочей группе (вопрос может быть адресован всем или кому-то одному). На втором – преподаватель дает возможность аудитории задать вопросы выступающим, а затем проводит краткую беседу со всей группой, выясняя, какие сведения ей удалось получить из лапидарной демонстрации проблемы.

Мини-группу, работающую над презентацией, лучше всего формировать из 3-х человек. Практика показывает, что иной

количественный состав ухудшает качество самостоятельной работы студентов. Если рабочая группа состоит из двух человек, то из-за достаточно большого объема работы учащимся вуза сложно своевременно справиться с ней, если же группа включает в себя четырех членов и более, велика вероятность того, что всю работу будут выполнять 1-2 человека, а остальные лишь формально присоединятся к ним.

Возможные темы мини-презентаций:

1. Гипотезы о происхождении языка.
2. Устная и письменная формы речи.
3. История русского языка: становление и основные этапы его развития.
4. Становление и развитие русского литературного языка.
5. Русский речевой этикет.
6. Язык жестов в контексте невербального общения и его национальная специфика.
7. Кодовая модель коммуникации.
8. Социально-функциональная стратификация современного русского языка.
9. Диалекты.
10. Просторечие.
11. Профессиональные и социальные жаргоны.
12. Функционально-стилевая дифференциация современного русского языка.
13. Научный стиль: сфера употребления, функции, доминанта, подстили, жанры.
14. Официально-деловой стиль: сфера употребления, функции, доминанта, подстили, жанры. Понятие канцеляризмов.
15. Художественный стиль (доминанта, сфера общения, функции, характер адресата) и язык художественной литературы. Понятие идиостиля писателя.
16. Разговорная речь, ее особые нормы. Проникновение разговорной речи в нехарактерные для нее сферы общения.
17. Статус языка рекламы в системе функциональных стилей языка.
18. Виды словарей и справочников.

Рекомендуемая литература:

Введенская Л.А., Павлова Л.Г., Кашаева Е.П. Русский язык и культура речи. Ростов-н/Д. : Феникс, 2008.

Введенская Л.А., Черкасова М.Н. Русский язык и культура речи. Ростов-н/Д. : Феникс, 2013 (или более ранние издания).

Гольдин В.Е., Сиротинина О.Б., Ягубова М.А. Русский язык и культура речи. Учебник для студентов-нефилологов. 4-е изд., стер. М.: Едиториал УРСС, 2008.

Дунев А.И., Дымарский М.Я., Ефремов В.А. Русский язык и культура речи: Учеб. для вузов. М.: Высшая школа, 2008

Козинцев А.Г. Происхождение языка: новые факты и теории // Теоретические проблемы языкознания. СПбГУ: Изд-во филолог. факультета СПбГУ, 2004. С.35-50.

Козырев В.А., Черняк В.Д. Вселенная в алфавитном порядке: Очерки о словарях русского языка. СПб.: Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 2000.

Плунгян В.А. Почему языки такие разные? М.: АСТ-Пресс Книга, 2010.

Ремнева М.Л. Пути развития русского литературного языка XI-XVII в.в.: Учеб. пособ. по курсу «История русского литературного языка». М.: МГУ, 2003.

Русский язык и культура речи : учебник для бакалавров / под ред. В. И. Максимова, А. В. Голубевой. 3-е изд., перераб. и доп. М. : Юрайт, 2013.

Солганик Г.Я. Практическая стилистика русского языка. 4-е изд. М. : Издат. центр «Академия», 2010.

Чтобы Вас понимали: Культура русской речи и речевая культура человека/ под ред. О.Б. Сиротининой. М.: ЛИБРОКОМ, 2009.

Якушин Б.В. Гипотезы о происхождении языка. М.: Наука, 1984.

Применение метода «печа-куча» развивает у студента способность обобщать, систематизировать, выделять ключевые аспекты явления; выявлять проблемные, «болевые» участки в анализируемом материале; способствует совершенствованию навыков краткой и четкой подачи информации.

Выполнение презентаций в формате «печа-куча» позволяет при минимальных временных затратах достаточно емко и полно рассмотреть максимальное количество теоретического материала. Такая работа

способствует предварительной подготовке студента к сдаче зачета или экзамена по изучаемой дисциплине.

Кроссворд

Заполнение кроссворда является одной из интересных форм закрепления пройденного материала. Кроме того, кроссворд может быть предложен студентам как один из видов проверки знаний (вместо традиционных теста или контрольной работы).

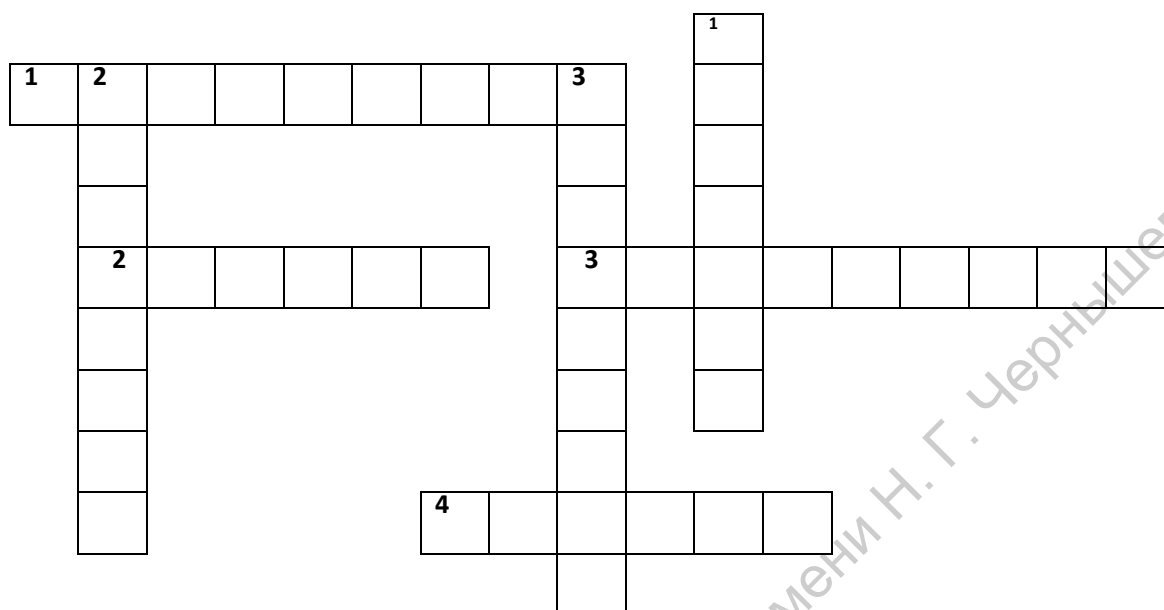
Вариантов проведения интерактивного занятия с использованием данной формы работы множество. Выполнение кроссворда может быть индивидуальным (каждому студенту раздаются листы с заданием) или групповым. В последнем случае преподаватель разбивает группу на подгруппы (5-7 человек), раздает каждой мини-группе лист с заданием (кроссворды каждой подгруппы по усмотрению преподавателя могут быть разными или одинаковыми), оговаривает время выполнения работы и критерии оценивания (например, правильное выполнение – 10 баллов, частичное (более 50% правильных ответов) – 5 баллов, менее 50% ответов или невыполнение – 0 баллов). На заполнение кроссворда, как показывает практика, лучше отводить не более 20 минут.

Возможен вариант работы с кроссвордом в качестве творческого задания. Преподаватель разбивает студентов на группы и просит каждую группу к следующему занятию составить кроссворд (с заданным количеством вопросов) по пройденной теме для оппонентов. Перед началом занятия студенты каждой группы показывают преподавателю результаты коллективной деятельности. Если тот одобряет работу, группы обмениваются кроссвордами и приступают к их выполнению. Побеждает та команда, которая быстрее других успешно справилась с заданием.

Лучше всего подбирать практический и теоретический материал для кроссворда таким образом, чтобы он включал в себя всю пройденную программу, а не только то, что было рассмотрено на предыдущем занятии.

В качестве примера приведем кроссворды, которые можно предложить студентам в конце семестра с целью закрепления полученных знаний:

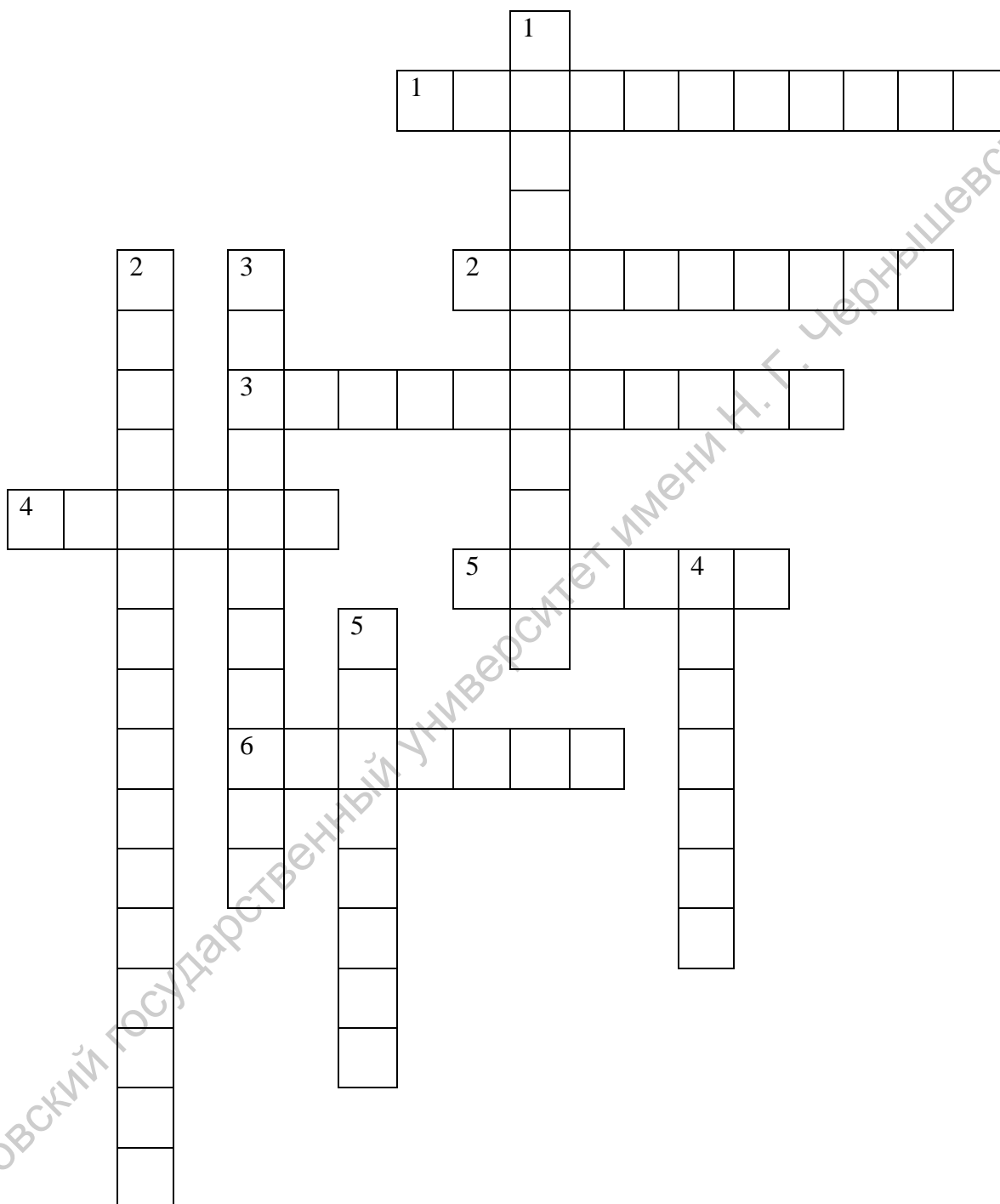
Кроссворд 1



По вертикали: **1.** Речевая ошибка, заключающаяся в нарушении логики высказывания, а также стилистический прием, выражающийся в намеренном искажении логических связей (обычно с целью создания комического эффекта): *Иван Иванович несколько боязливого характера. У Ивана Никифоровича, напротив того, шаровары в таких широких складках...* (Н.В. Гоголь). **2.** Повторение в художественном тексте одинаковых или похожих гласных, которое служит для создания звукового образа: *Быстро лечу я по рельсам чугунным. / Думаю думу свою.* (Н.А. Некрасов). **3.** Троп, в основе которого лежит смежность предметов, понятий, различная связь между ними: *Ликует буйный Рим* (М.Ю. Лермонтов).

По горизонтали: **1.** Слово, относящееся к жаргону. **2.** Человек, владеющий искусством красноречия, умением правильно и убедительно говорить. **3.** Тип речевой культуры, находящийся в сфере действия литературного языка, для которого характерны такие черты, как: общий низкий уровень речевой культуры, низкий уровень владения системой функциональных стилей, трудности при общении в официальной обстановке. **4.** Правила поведения при обхождении людей друг с другом, воплощенные в речи.

Кроссворд 2



По вертикали: 1. Коммуникативные навыки и умения говорящего. 2. Стиль литературного языка, функционирующий в сфере общественно-политической жизни, доминанта – социальная оценочность. 3. Стилистический прием, заключающийся в пунктуационном и

интонационном расчленении единого высказывания на несколько самостоятельных отрезков. Напр., *Домой мы вернулась под утро. Ужасно уставшие. Обессиленные.* 4. Согласный [Т] в словах «бутерброд», «пастеризация», «шатен» по характеру произношения твердый или мягкий? 5. Троп, употребляемый в переносном значении, представляющий собой скрытое сравнение.

По горизонтали: 1. Разновидность национального языка (одна из его страт), носителями которой являются необразованные горожане–выходцы из деревень. 2. Слово, значение слова или словосочетание, недавно появившееся в языке, отсутствовавшее в нем ранее. 3. Этот падеж часто преобладает над другими косвенными в текстах научного стиля. 4. Троп, представляющий собой образное выразительное определение. 5. Художественный приём преуменьшения, противоположный гиперболе. 6. Точное и дословное воспроизведение «чужого» слова, выдержка из какого-либо текста или высказывания.

Синквейн

Написание синквейна является одним из интересных и плодотворно внедряемых в обучение (не только гуманитарное) видов творческого задания.

Синквейн в переводе с французского означает стихотворение (без рифмы). Эта форма стала активно использоваться поэтами США в начале XX века под влиянием японской поэзии (хайку и танка) [Баранов 2007].

Сейчас существует множество видов синквейна (синквейн-бабочка, обратный, зеркальный и др.), однако в педагогических целях используется традиционный для американской школы дидактический синквейн. Он может помочь в легкой, лапидарной и интересной форме представить практически любую тему или проблему.

Структура такого синквейна детерминирована морфологическими и синтаксическими признаками составляющих компонентов.

1 строка – 1 слово или словосочетание, называющее тему синквейна (обычно это существительное или местоимение)

2 строка – 2 прилагательных или причастия, описывающие качества или свойства явления.

3 строка – 3 глагола (реже – деепричастия), отражающие основные действия или состояния предмета, свойства, явления, о котором идет речь.

4 строка – обычно 4 слова, составляющие фразу, в которой заключается суть явления. Это может быть афоризм, меткое выражение или просто предложение, отражающее авторское отношение к предмету речи.

5 строка – 1 слово-резюме, подытоживающее ход мыслей автора.

Приведем примеры синквейнов, темой которых является русский язык:

Русский язык.
Великий, могучий,
Развивается, живет, изменяется,
Имеет очень богатую историю.
Родной.

Русский.
Родной, национальный,
Учишь, вспоминаешь, практикуешься,
Всегда пригодится в жизни,
Нужный.

Подобного рода синквейном можно описать практически любое явление в языке или культуре речи. Написание синквейна лучше отводить не более 10 минут. Работу по созданию такого рода текста можно сделать как индивидуальной, так и групповой. Написание синквейна может стать одним из заданий командной игры. Поскольку составление синквейна – творческая работа, за его выполнение лучше начислять не менее 3-5 баллов. При оценивании задания важно учитывать не только краткость и красоту изложения мысли, но и правильность, справедливость суждений, отраженных в пятистрочном тексте.

Литература

Баннов А.М. Учимся думать вместе. Материалы для тренинга учителей. М. : Интуит.ру, 2007. 136 с.

Граудина Л.К., Ширяев Е.Н. Культура русской речи: учеб. для вузов. М.: ИНФРА-НОРМА, 2003. 560с.

Колесниченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий : пособие для преподавателей. СПб. : КАРО, 2002. 368 с.

Образовательные технологии в вузе: опыт Национального исследовательского Саратовского государственного университета / Е.Г. Елина [и др.] ; под ред. Е.Г. Елиной, Е.И. Балакиревой. Саратов : Изд-во Саратов. ун-та, 2012. 176 с.

Панина Т.С., Вавилова Л.Н. Современные способы активизации обучения. 3-е изд., стер. М. : Академия, 2008. 176 с.

Потехина Т.Д. Дискуссия на современном уроке // Ярославский педагогический вестник. Ярославль : Изд-во Ярославск. гос. пед. ун-та, 2002. №4. С. 33-53.

Рыкова Е.В. Индивидуальные творческие задания как средство формирования специалиста // Успехи современного естествознания. М. : Академия Естествознания, 2005. № 1 С. 108-110.

Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий в 2-х т. М. : Народное образование, 2006. Т 1. 816 с., Т 2. 816 с.

Трайнев В.А. Деловые игры в учебном процессе : Методология разработки и практика проведения. М. : Дашков и Ко, 2005. 360 с.

URL: <http://www.pecha-kucha.org/> (дата обращения 10.11. 2013)

СОДЕРЖАНИЕ

Предварительные замечания.....	3
Игровые методы обучения.....	3
Творческие задания.....	13
Литература.....	21

Саратовский государственный университет имени Н. Г. Чернышевского