

*Дамбаева Цыжидма Доржиевна,
учитель бурятского языка и литературы,
МБОУ «Сосново-Озерская средняя общеобразовательная школа №1»*

Название проекта «Настольная учебно-познавательная игра «Ярууна».

Актуальность:

Человек любит играть. Азарт, волнение, накал страстей, томление духа, жажда выигрыша, желание одолеть соперника — всё это неотъемлемые черты людской психологии и часть нашей жизни. Игра для нас — не только возможность поднять настроение, пощекотать нервы и отдохнуть, но в некотором роде модель окружающего мира, а также важный способ общения.

Идея разработки базируется на убеждении в том, чтобы оказать методическую помощь учителям бурятского языка в изучении и применении игровой технологии для школьников на уроках бурятского языка, а также и для семьи. При этом большое значение имеет создание и укрепление положительной мотивации к изучению бурятского языка, к культуре бурятского народа, развивает национальное самосознание, воспитывает толерантность и непредвзятость во взаимоотношениях и ведет к улучшению взаимопониманию между представителями разных народов, живущих в Бурятии. Кроме того, такие игры являются не просто развлечением. Они развивают способности и таланты.

Эта тема актуальна, так как у современных детей снижена работоспособность, рассеянно внимание, слабая мотивация к учебе. Эта разработка способствует активному формированию всего спектра универсальных учебных действий, учитывая социальные и личностные потребности и интересы ученика.

Инновационный аспект методической разработки заключается в выработке способов высоких познавательных и метапредметных достижений ученика, его социализации. Психологами доказано, что игра способствует переходу с родного языка на иноязычный язык. В данном случае бурятский язык, выступает в роли иноязычного, т.к. он является этнически родным языком для тех бурят, которые пользуются русским языком с детства и владеют лишь отдельными умениями или не владеют совсем. Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к изучению бурятского языка как государственного языка. В игре языковой материал усваивается незаметно, но эффективно, снимая при этом психологический барьер употребления в речи слов бурятского языка. Именно в игре возникает естественная потребность многократного повторения языкового материала, а также тренировка учеников в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной речи. Учитывая возрастные особенности учеников и дидактические возможности игры, рекомендуется использовать элементы игровых технологий на каждом уроке как средство развития навыков употребления грамматических структур и лексических единиц, чтения и письма. Игра способствует развитию воображения, фантазии, наблюдательности, снятию барьера страха/

Объект исследования –Еравнинский район.

Предмет исследования – географические названия, достопримечательности, известные люди Еравны.

Цель проекта: создание настольной учебно-познавательной игры «Ярууна» как средства патриотического воспитания и инструмента для изучения бурятского языка. Для достижения поставленной цели определены следующие **задачи:**

1. Ознакомиться с историей развития и географией Еравнинского района
2. Придумать название игры, ее назначение и условия использования.
3. Составить ознакомительный лист с вариантами ответов с переводом на бурятский язык.
4. Составить правила игры.
5. Изготовить эскиз игрового поля.
6. Изготовить фишки для игры.
7. Оформить футляр для настольной игры.

Планируемые результаты реализации проекта:

- Активизация интереса игроков к истории родного края, к овладению бурятским языком;
- Подготовка и создание настольной учебно-познавательной игры силами учащихся на русском и бурятском языке;
- Защита проекта;
- Проведение соревнований по играм данного проекта

Механизмы реализации проекта:

Технология создания настольной учебно-познавательной игры

1 этап. Ознакомиться с историей развития и географией Еравнинского района. Работа с разными источниками.

2 этап. Придумать название игры –назначение- инструмент овладения бурятским языком и условия использования: в кругу семьи, друзей, урока.

3 этап. Продумать содержание игры. Учебно-познавательная игра «Ярууна»- это набор из пяти различных игр, схожих между собой, в котором необходимо искать совпадение изображений между вашей карточкой и карточками других игроков, либо с карточкой общей колоды. При этом необходимо называть изображения на бурятском языке.

4 этап. Составили правила игры

Мини-игра № 1. «Разбери башню».

- Перетасуйте колоду, положите по одной карточке в закрытую перед каждым игроком, оставшиеся карточки положите в центр стола в открытую;
- **Цель игры:** набрать больше всех карточек;
- Сначала игроки переворачивают свою карточку лицевой стороной вверх. Каждый игрок должен стараться быть самым быстрым, чтобы найти изображение на своей карточке, совпадающее с изображением на верхней карточке в колоде. Первый, кто

найдёт и назовёт его, берёт карточку из колоды и кладёт перед собой на свою карточку. Таким образом, в колоде открывается новая карточка. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся карточки в центре;

- Победитель — игрок, набравший больше всех карточек

Мини-игра № 2. «Колодец».

- Раздайте игрокам все карты по одной. Положите последнюю карту в центр стола в открытую. Каждый игрок переворачивает свою колоду (которая находится перед ним) рубашкой вверх;
- **Цель игры:** избавиться от всех своих карточек – не прозевайте;
- Сначала игроки переворачивают свои колоды лицевой стороной вверх. Игроки должны стараться быть быстрее других при сбросе карточек из своей колоды в колоду в центре. Для сброса им необходимо назвать изображение, совпадающее на верхней карточке их колоды и карточкой в центре. Игрокам нужно обладать хорошей реакцией, поскольку карточка в центре меняется сразу же, как на неё кладётся карточка из колоды игрока;
- Проигравший — игрок, последний избавившийся от своих карточек.

Мини-игра № 3. «Горячая картошка».

- В каждом раунде каждому игроку в закрытую раздается карточка, которую нужно держать в руке. Оставшуюся колоду откладывают в сторону, она потребуется для следующих раундов;
- **Цель игры:** избавиться от своей карточки быстрее других игроков;
- В начале мини-игры игроки переворачивают свои карточки так, чтобы было хорошо видно все изображения. Как только игрок находит изображение, совпадающее на его карточке и карточке другого игрока, он называет его и кладёт свою карточку в руку игрока, с карточкой которого он нашёл совпадение. Этот игрок теперь должен найти совпадение на своей новой карточке и карточках оставшихся игроков. Если он найдёт совпадение, то отдаёт все карточки с руки;
- Игрок, которому достаются все карточки проигрывает раунд. Начинается следующий.

Мини-игра № 4. «Собери их все».

- В каждом раунде положите в центр стола карточку в открытую, а вокруг – столько карточек в закрытую, сколько участников в игре. Оставшуюся колоду отложите в сторону, она понадобится для следующих раундов;
- **Цель игры:** набрать как можно больше карточек быстрее остальных игроков;
- Сначала все игроки одновременно переворачивают по одной карточке из расположенных вокруг центральной. Игроки должны найти изображение, совпадающее на центральной карточке и любых карточках, которые они только что перевернули. Как только игрок находит и называет совпадение, он берёт перевернутую карточку и кладёт рядом с собой (будьте внимательны: вы не можете взять карточку из центра);

- Когда все перевернутые карточки разобраны, положите центральную карточку на дно оставшейся колоды и начните новый раунд. Игроки сохраняют выигранные карточки. Когда карточек в колоде больше не осталось, мини-игра завершается, и побеждает тот, кто набрал больше всех карточек.

Мини-игра № 5. «Подарочек».

- Перемешайте карточки, положите по одной в закрытую перед каждым игроком. Оставшуюся колоду положите в открытую в центр стола;
- **Цель игры:** набрать как можно меньше карточек из колоды;
- Сначала игроки переворачивают свои карточки лицевой стороной вверх. Каждый игрок должен найти изображение, совпадающее на карточке любого другого игрока и карточке в колоде. Первый, кто обнаружит и назовет совпадение, берёт центральную карточку и кладёт её сверху на карточку того игрока, с карточкой которого он нашёл совпадение. Таким образом, в центре открывается новая карточка. Мини-игра продолжается до тех пор, пока колода не закончится;
- Побеждает тот, кто наберёт меньше всего карточек.

Предлагается несколько изменений в системе подсчета очков для некоторых основных игр:

Колодец: В отличие от базовых правил, игра останавливается, когда кто-либо сбросит все свои карты в колодец. При подсчете игроки теряют столько очков, сколько карточек у них осталось. Игрок, у которого осталось наибольшее количество карточек, теряет дополнительные 5 очков (если в игре участвует больше 2 игроков). Победитель получает бонусные 10 баллов.

Горячая картошка: Идея новых правил в том, что игровая партия состоит серии раундов, в каждом из которых проигравший выбывает. По истечении нескольких раундов останется один победитель, который ни разу не потерпел поражения, а все остальные игроки соберут у себя разное количество штрафных карт.

Результаты заносятся на листок, и игроки начинают новую партию. Так продолжается, пока не закончится колода.

Когда колода заканчивается, игроки суммируют свои результаты и определяют победителя – того, кто соберет меньше всего штрафных очков.

Отравленный подарок: По правилам базовой игры участники теряют столько очков, сколько карт они получили. Побеждает игрок с наименьшим количеством карт. Наше дополнение заключается в том, что следующий игрок теряет минимум на 2 очка больше, чем победитель (независимо от количества собранных карт), а следующий — минимум на 3 очка больше, чем предыдущий и так далее.

Когда правила игры были придуманы, начался **процесс изготовления игры**.

5 этап. Изготовили эскиз игрового поля. Это было не просто, нужно было применить творческие способности. Необходимо было нарисовать игровое поле, вместить картинки с названиями на русском и бурятском языках, Итого 95 слов.

6 этап. Изготовили игральные фишки с 6 картинками, где 1 картинка из картинок должна совпасть обязательно. Напечатать на цветном принтере, на фотобумаге, заламинировали и получились замечательные фишки в количестве тридцати одной штуки.

7 этап. Оформили футляр, мы решили сделать юрту для создания национального колорита игры. Нам понадобились картон, кожа, краски для разукрашивания.

Заключение.

Сегодня существует множество настольных игр, из которых каждый желающий может выбрать игру по своему вкусу. Но самая интересная игра – это придуманная и сделанная своими руками.

В процессе работы мы научились: создавать настольную игру, работать в команде, фантазировать. И теперь мы можем организовывать досуг родным и близким, друзьям и себе, при этом заинтересовав в изучении бурятского языка. Эффективность обучения здесь обусловлена в первую очередь взрывом мотивации, повышением интереса к предмету. Практически всё учебное время в игре отведено на речевую практику, при этом не только говорящий, но и слушающий максимально активен, так как он должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести её с ситуацией, определить насколько она значима в этой ситуации и задаче общения, и правильно отреагировать на реплику.