

*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.