

# Казачье домино как средство познания языка казаков



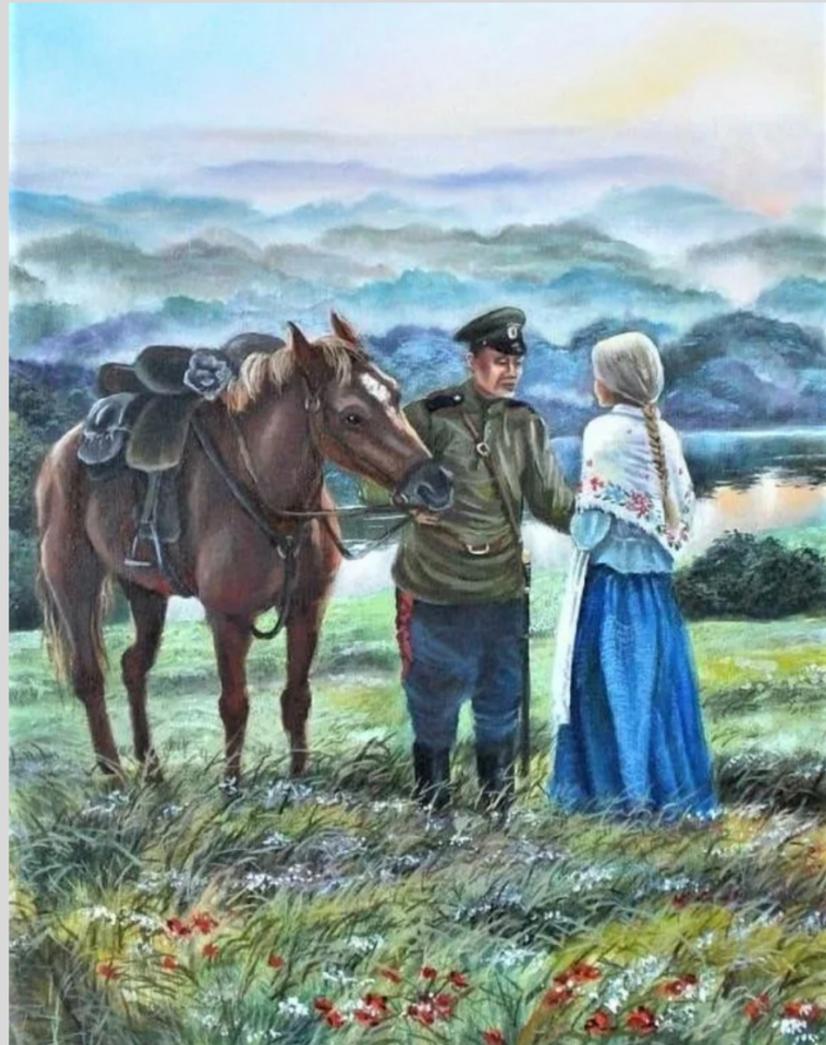
**Автор проекта:** Цепляева Алена, ученица 10 класса;  
Синельникова Ангелина, ученица 10 класса

**Руководитель проекта:** Куликова Анастасия Евгеньевна,  
учитель русского языка и литературы первой  
квалификационной категории

**Консультант проекта:** Баркова Жанна Николаевна,  
старший методист

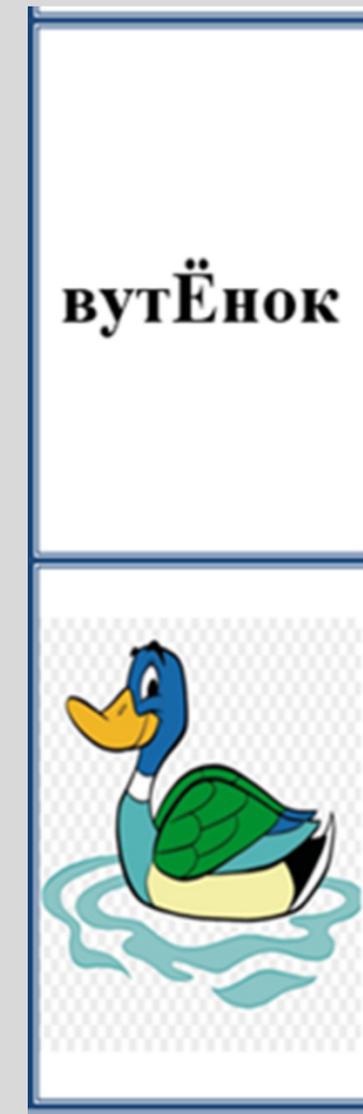
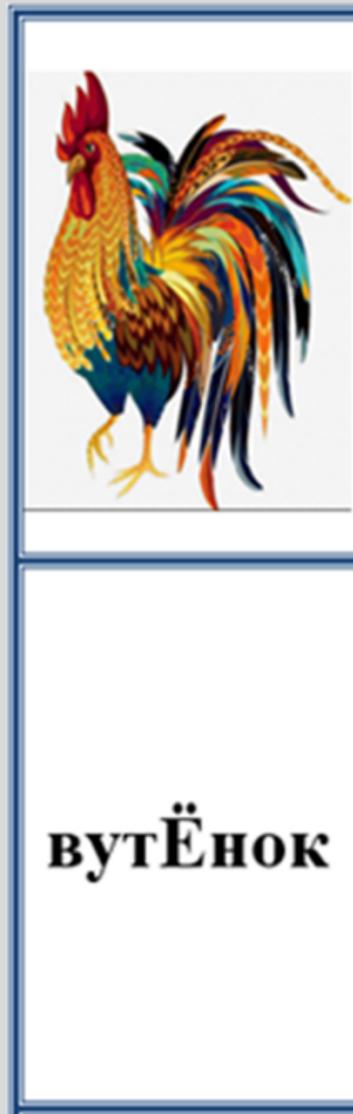
# АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА

В настоящее время на гутаре говорят/думают 400 казаков и казачек. Настольные игры могут стать средством познания языка казаков, способствовать его возрождению.



# ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

создание "Казачьего домино", адаптированной настольной игры



# ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

- ознакомиться с требованиями к игре "Домино", ее характеристикой;
- разработать различные сценарии игры;
- провести выборку слов из казачьего словаря;
- классифицировать казачьи слова;
- спроектировать несколько вариантов шаблонов игры



# ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

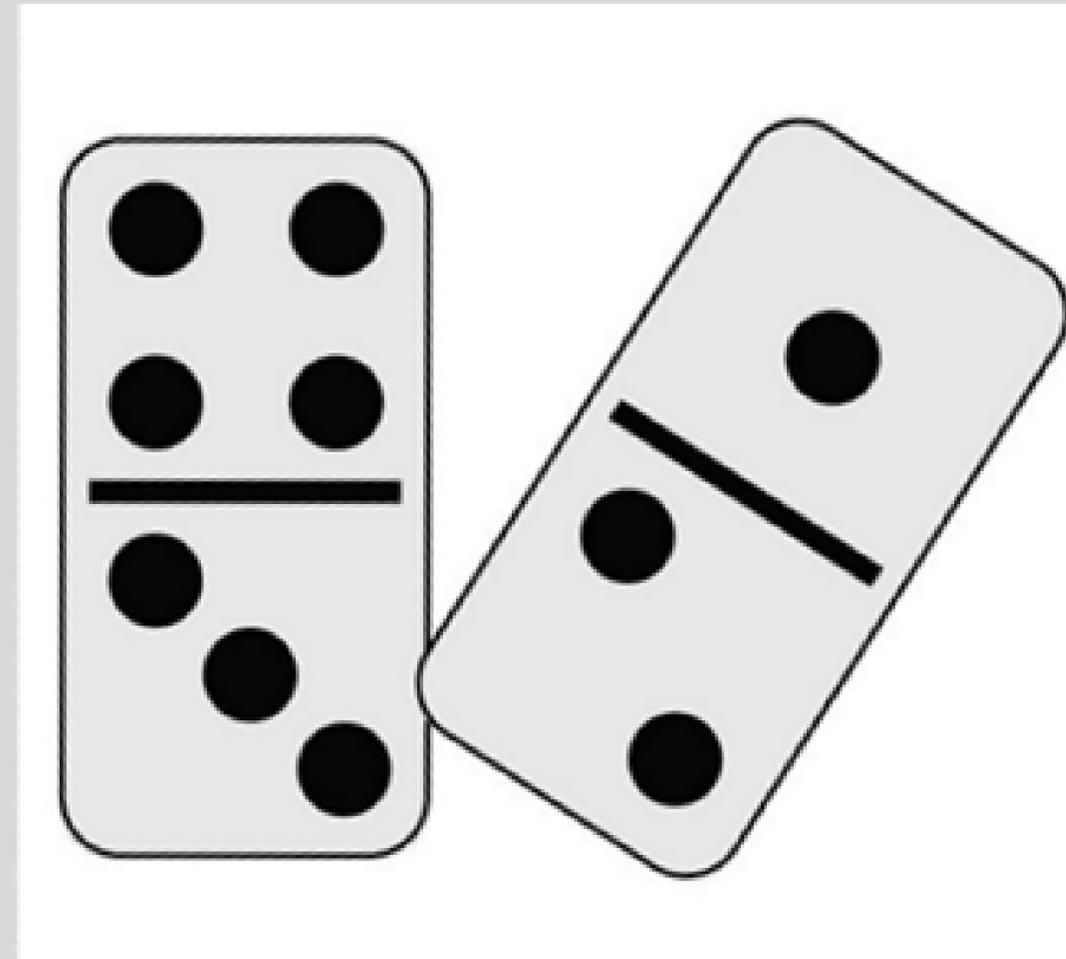
учащиеся начальной школы казачьих корпусов, классов



ГКОУ "Казачий кадетский корпус имени К.И.Недурубова"-<http://volgkkk.ru>

# МЕТОДЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

- **описательный метод**  
приёмы: сплошная выборка;  
сопоставление;  
обобщение;  
классификация



# ЭТАПЫ РАБОТЫ НАД ПРОЕКТОМ

Ознакомились с литературой по игровым технологиям и теорией о "Домино"



## Определили актуальность реализации проекта через анкетирование учащихся 1-5 классов:

- разработали анкеты для опроса;
- растиражировали их;
- провели анкетирование;
- обработали полученные данные;
- выяснили, что 97% учеников Корпуса хотели бы принять участие в игре "Казачье домино"



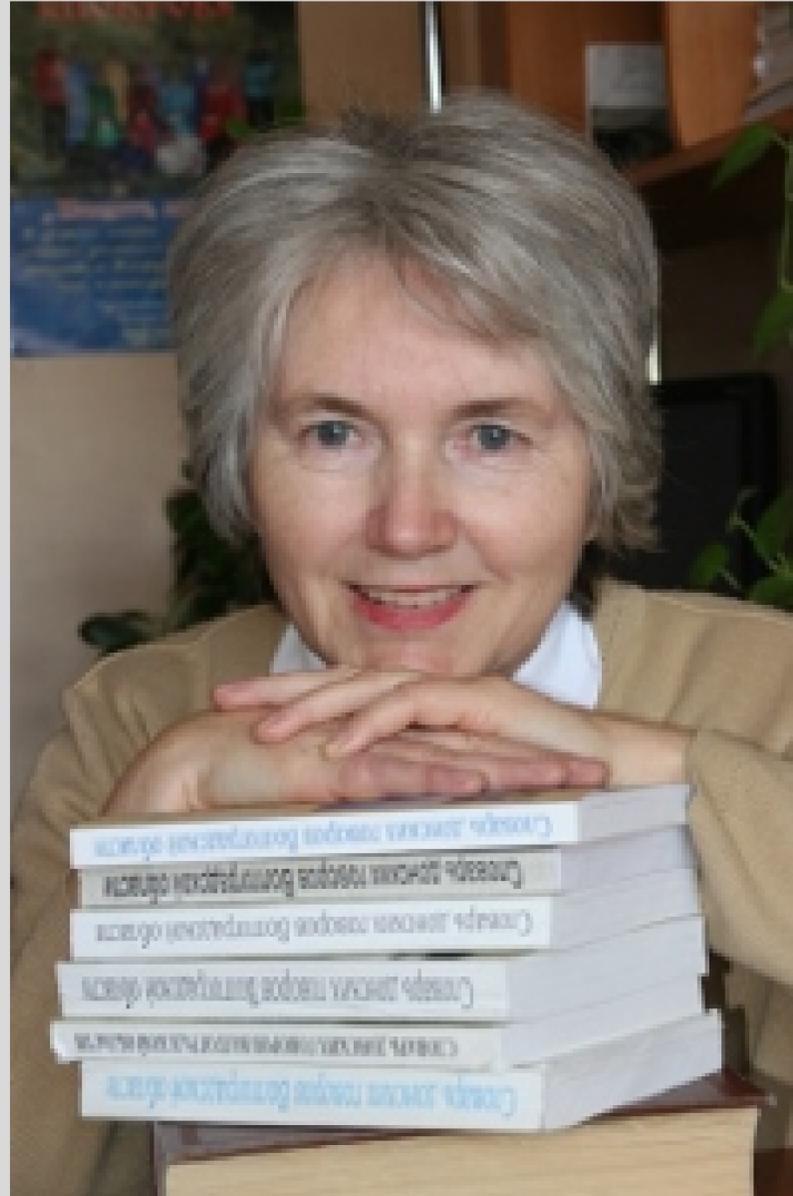
# РЕЗУЛЬТАТЫ РАБОТЫ НАД ПРОЕКТОМ

Изучением волгоградских говоров, а также исследованием казачьего говора занимаются на факультете Волгоградского социально-педагогического университета



ГКОУ "Казачий кадетский корпус имени К.И.Недурубова"-<http://volgkkk.ru>

Профессор  
Римма Ивановна Кудряшова



ГКОУ "Казачий кадетский корпус имени К.И.Недурубова"-<http://volgkkk.ru>

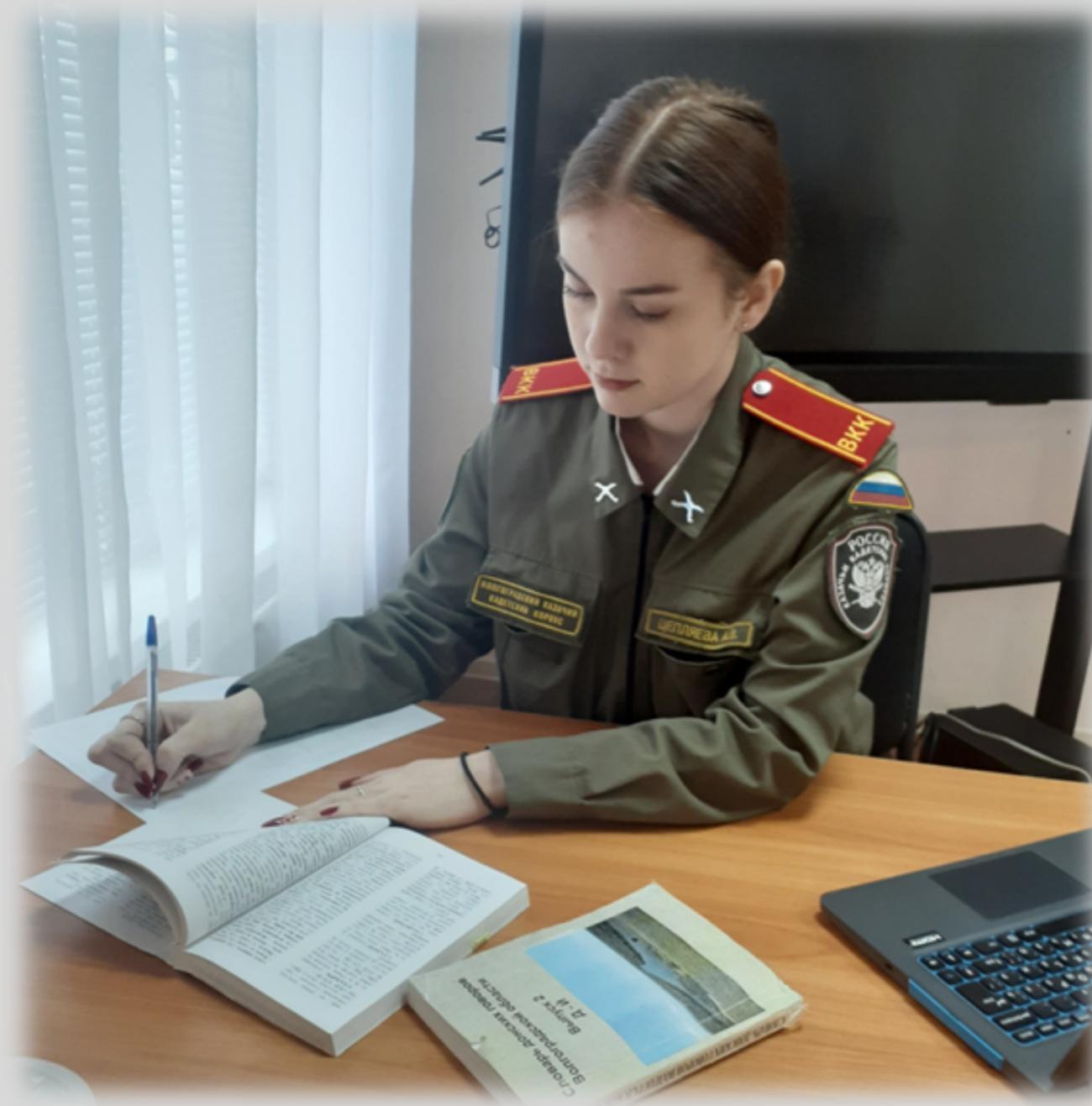
Профессор  
Евгения Валентиновна Брысина



Профессор  
Василий Иванович Супрун

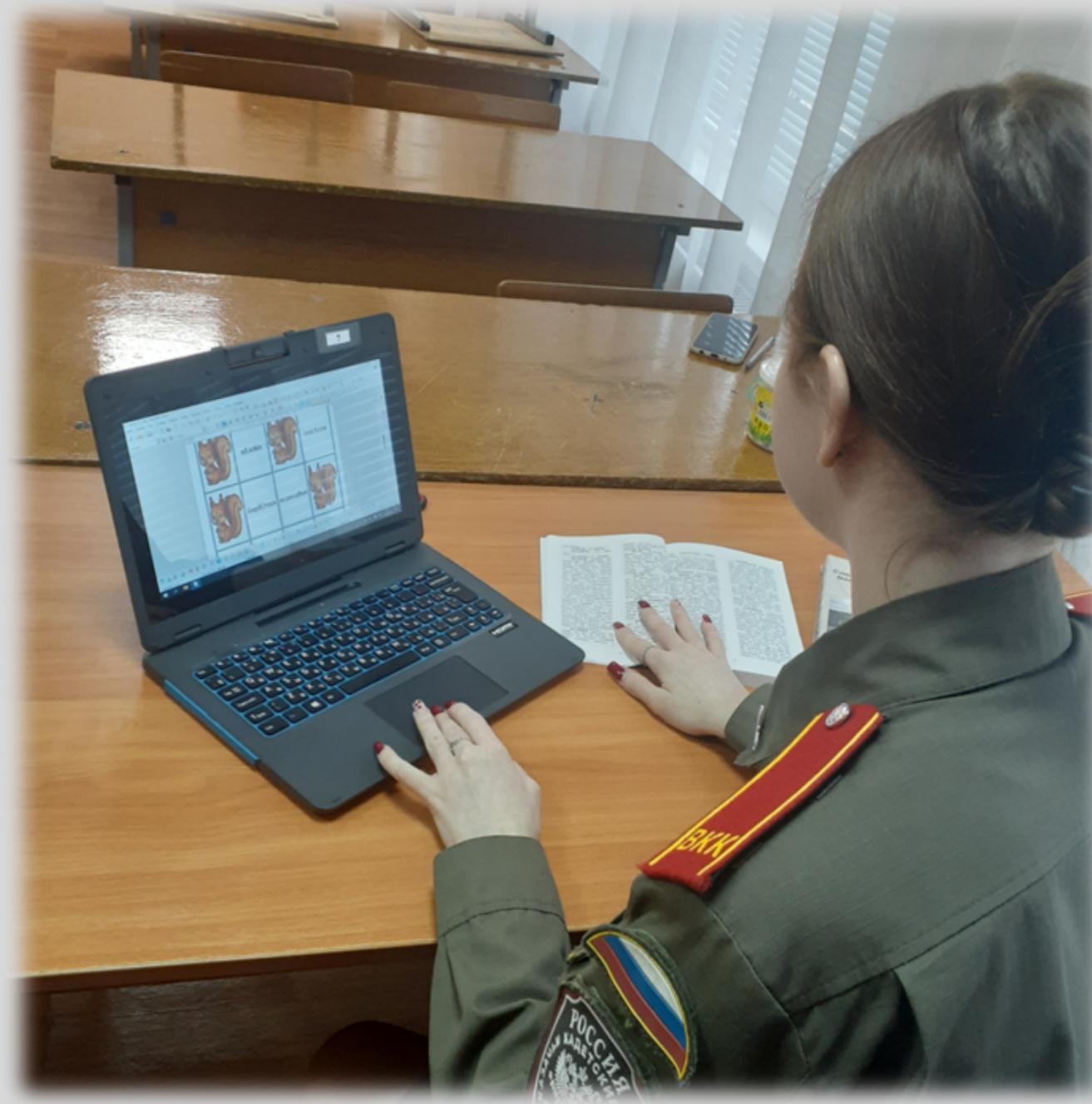


# Проведена поисковая работа по поиску и систематизации казачьих слов из "Словаря донских говоров Волгоградской области"



ГКОУ "Казачий кадетский корпус имени К.И.Недурубова"-<http://volgkkk.ru>

Разработаны тематические карточки для игры



ГКОУ "Казачий кадетский корпус имени К.И.Недорубова"-<http://volgkkk.ru>

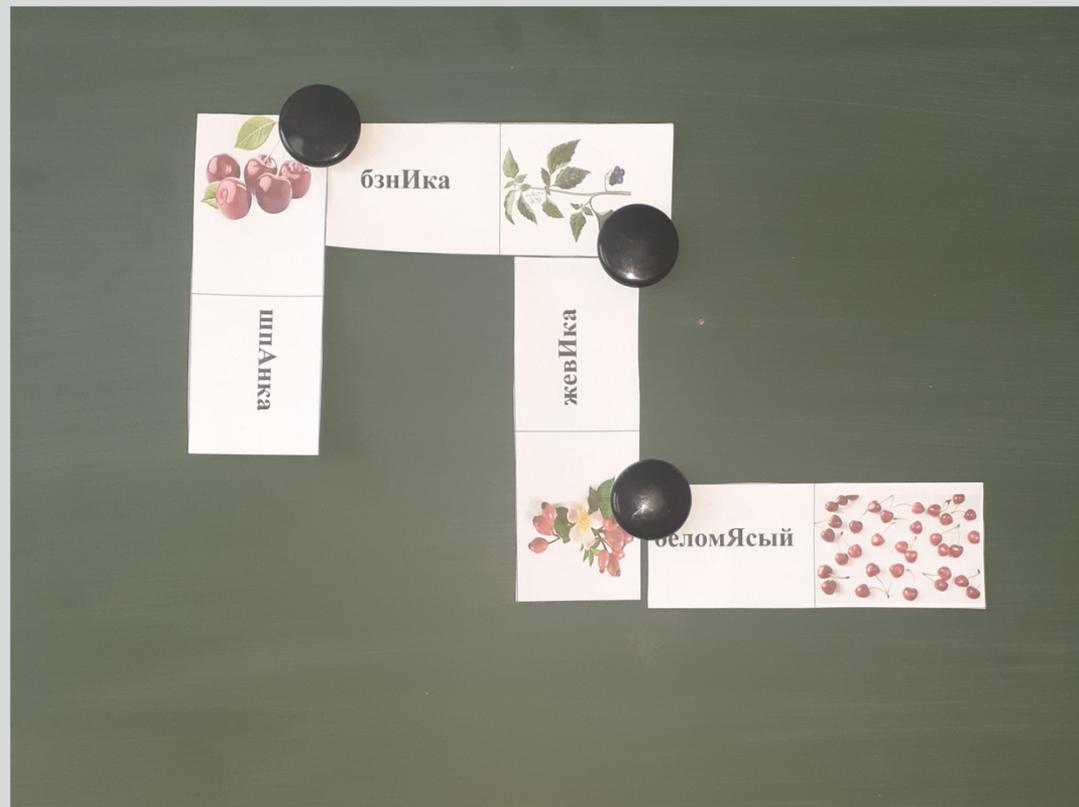
Спроектированы несколько вариантов шаблонов игры



ГКОУ "Казачий кадетский корпус имени К.И.Недурубова"-<http://volgkkk.ru>

# РЕЗУЛЬТАТ ПРОЕКТА

- разработано 2 сценария игры: облегченный (с подсказками) и без подсказок;
- создано 6 вариантов игры



# АПРОБАЦИЯ ПРОЕКТА



ГКОУ "Казачий кадетский корпус имени К.И.Недурубова"-<http://volgkkk.ru>



ГКОУ "Казачий кадетский корпус имени К.И.Недорунова"-<http://volgkkk.ru>

# РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОЕКТА

Финансирование проекта осуществлялось за счёт поступления внебюджетных средств:

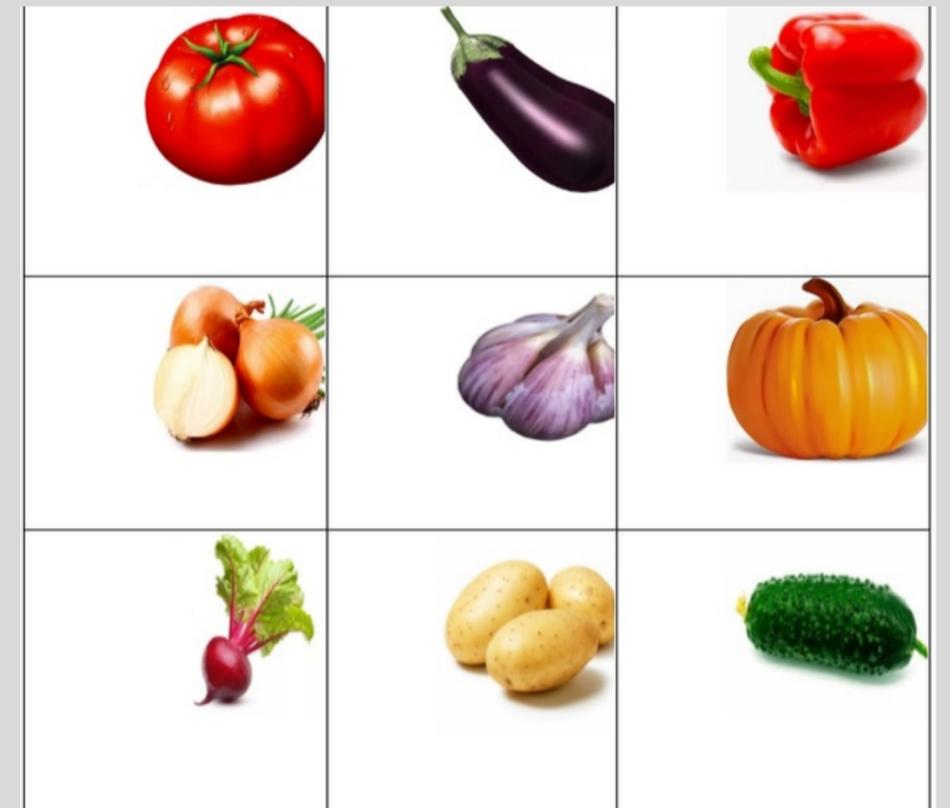
- добровольных пожертвований родителей учащихся Корпуса;
- спонсорской помощи выпускников учреждения

# ПЕРСПЕКТИВЫ ДАЛЬНЕЙШЕГО РАЗВИТИЯ ПРОЕКТА

"Казачье лото"



ПЕСКУЛЬ	ШАРАН	ШШУКА
АСЕЛЕЦИЯ	ОСЯТР	ЧЕКАМАС
ЧЕБАК	ПОДЛЕЩАК	ПЕСКУН



# Казачье домино как средство познания языка казаков



**Автор проекта:** Цепляева Алена, ученица 10 класса;  
Синельникова Ангелина, ученица 10 класса

**Руководитель проекта:** Куликова Анастасия Евгеньевна,  
учитель русского языка и литературы первой  
квалификационной категории

**Консультант проекта:** Баркова Жанна Николаевна,  
старший методист