

КАЗАЧЬЕ ДОМИНО КАК СРЕДСТВО ПОЗНАНИЯ ЯЗЫКА КАЗАКОВ

Считается, что язык является вымирающим, если на нем говорят менее тысячи человек. По различным подсчетам на гутаре в настоящее время говорят/думают 400 казаков и казачек. Для возрождения казачьего языка, яркого, самобытного, необходимо вызвать неподдельный интерес у детей. Таким средством приобщения к языковой культуре родного края могут стать настольные игры, способствующие формированию словарного запаса, усвоению этнокультурных понятий, развитию мыслительных операций.

Цель проекта – создание казачьего домино, адаптированной настольной игры.

Для достижения цели необходимо было выполнить ряд задач:

- 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 – это учащиеся начальной школы казачьих корпусов, классов.

Характер поставленных задач определяет и выбор методов исследования. В нашей работе применялся описательный метод, включающий приемы сопоставления, обобщения и классификации анализируемого материала, а также прием сплошной выборки, дающий возможность проанализировать все многообразие донской лексики.

В результате работы над проектом мы узнали, что «Домино» - одна из самых известных настольных игр в мире - включает в себя набор из 28 элементов, представляющих собой небольшие карточки, разделенные линией прямо по центру на два ровных квадрата. Суть игры заключается в выстраивании цепи карточек, соприкасающихся друг с другом половинками с одинаковой картинкой или словом.

Для разработки настольной игры «Казачье домино» мы использовали лексику из «Словаря донских говоров Волгоградской области» под редакцией Р.И. Кудряшовой.

В ходе работы над проектом нами было разработано 2 сценария игры: облегченный (с подсказками) и без подсказок. Мы создали 6 вариантов игры, поместив на каждый элемент (костьяшку) казачье слово и картинку, в соответствии с тематикой: «Домашние животные», «Дикие животные», «Рыбы», «Ягоды», «Фрукты», «Овощи».

В нашем учреждении игру «Казачье домино» используют учителя начальных классов, а также учителя русского языка в 5 классе. В процессе игры учащиеся с неподдельным интересом изучают и запоминают диалектные слова, развивают наблюдательность, способность замечать сходства; коммуникативные качества. Игра расширяет представление учащихся о лексическом богатстве донских говоров, о взаимодействии диалектного языка с литературным, формирует понимание культурно-исторической и эстетической ценности донской диалектной лексики.

Финансирование проекта «Казачье домино как средство познания языка казаков» осуществлялось за счет поступления внебюджетных средств: добровольных пожертвований родителей учащихся Корпуса и спонсорской помощи выпускников учреждения.

В дальнейшем мы предполагаем расширение круга участников проекта и разработку новых настольных игр с этнокультурным казачьим компонентом.