

Министерство образования и науки Республики Калмыкия
Бюджетное учреждение дополнительного профессионального образования
Республики Калмыкия
«Калмыцкий республиканский институт
повышения квалификации работников образования»

**Методическая разработка
игрового обучения калмыцкому языку
посредством интеллектуальных игр:
ребусов, кроссвордов, лабиринтов
«Играя, учим калмыцкий язык»**

Составители: Бембеева О.Д., учитель русского языка и литературы, тьютор МБОУ «СОШ №17 им.Кугультинова Д.Н.» г.Элисты, Бадмаева Л.И., старший преподаватель кафедры методики преподавания родного языка, Бавадыкова Н.Н., старший преподаватель кафедры педагогики, психологии и инклюзивного образования БУ ДПО РК «КРИПКО».

Научный редактор: Мунчинова Л.Д., ректор БУ ДПО РК «Калмыцкий республиканский институт повышения квалификации работников образования», Заслуженный учитель РФ, к.п.н

Печатается по решению НМС БУ ДПО РК «Калмыцкий республиканский институт повышения квалификации работников образования». Авторский текст сохранен

В методической разработке представлен материал из личного опыта работы педагога с обучающимися, в том числе с детьми с ограниченными возможностями здоровья, где значительное место уделяется игровому обучению калмыцкому языку посредством интеллектуальных игр: ребусов, кроссвордов, лабиринтов «Играя, учим калмыцкий язык». Адресована широкому кругу пользователей: педагогам, детям старшего дошкольного возраста, учащимся, как школьной системы образования, так и учреждений среднего профессионального образования (училищ, техникумов, колледжей) при организации внеурочных занятий по калмыцкому языку, для использования в конкурсах и викторинах.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ. РАЗРАБОТКИ.	
1. Ребусы.....	6
1.1. «Цогц-махмуд» (Части тела).....	9
1.2. «Зер-земш. Темсн» (Фрукты. Овощи).....	11
1.3. «Хот-хол. Ундн» (Еда. Питьё).....	15
1.4. «Гер. Наадн» (Дом. Игры).....	19
1.5. «Герин мал» (Домашние животные), «Зерлг аңгуд» (Дикие звери).....	29
1.6. «Хорха-хотн. Заһсн» (Насекомые. Рыбы).....	34
1.7. «Йиртмж» (Природа)	36
2. Лабиринты.....	45
3. Кроссворды.....	49
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	52
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	53

ВВЕДЕНИЕ

Методическая разработка игрового обучения калмыцкому языку посредством интеллектуальных игр: ребусов, кроссвордов, лабиринтов «Играя, учим калмыцкий язык» адресована широкому кругу пользователей: педагогам, детям старшего дошкольного возраста, учащимся как школьной системы образования, так и учреждений среднего профессионального образования (училища, техникумы, колледжи), при организации внеурочных занятий по калмыцкому языку, для использования в конкурсах и викторинах.

Вышеуказанные игры, представляют собой не только средство развлечения, но и являются потенциально мощным инструментом в деле обучения родному (калмыцкому) языку. Методическая разработка позволит учителям проводить уроки калмыцкого языка более увлекательно, способствовать развитию интереса и положительной мотивации учащихся к изучению родного (калмыцкого) языка.

Данное пособие - принципиально новое методическое пособие, ранее такого типа обучающих и одновременно развлекательных материалов не было.

Актуальность проблемы обучения калмыцкому языку связана с тем, что калмыцкий язык приходит в забвение, подрастающее поколение перестает разговаривать и читать на нем.

Предлагаемая методическая разработка «Играя, учим калмыцкий язык» — это результат направленных поисков и размышлений, с помощью каких методов и приемов дать учащимся возможность освоить калмыцкий язык.

Целями методической разработки «Играя, учим калмыцкий язык» являются:

1. Познавательная: изучение родного (калмыцкого) языка, расширение кругозора.
2. Развивающая: развитие памяти, воображения и сообразительности.

Развитие современной педагогики невозможно без создания новых методик. Как пишет В.М. Полонский: «Методическая разработка – издание, содержащее конкретные материалы в помощь проведению какого-либо мероприятия, сочетающее методические советы и рекомендации».

Практически обосновывая работу, чтобы детям было легче запомнить слова, я старалась использовать ассоциативные средства: чолун/чон (камень/волк) – подбирала цвет (серый) и объем камня, чтобы он был похож на серого волка, хуцвн/ утцн (одежда/нитки) – помимо подобранного созвучия, оба объекта находятся в одной сфере рукоделия, цаасн/часн (бумага-снег) – изображения объектов загадывания и отгадывания выполнены в белоснежном цвете, боднцг/бодн (картофель/кабан) – одинаковая серо-коричневая колористика, плюс подобность фигур, их шершавость, тенгр/тенгс (небо/море) – указание на их общую сферу стихий, идентичная цветовая гамма и т.д.

Используя ассоциативные способы, их простоту, наглядность, мы получаем эффективность игровой методики.

Для лучшего закрепления родного (калмыцкого) языка, мною использована дополнительная визуальная рабочая опция: нарисованные клетки для написания ответов. Необходимость в них возникла, чтобы дети могли лучше запомнить слово-отгадку на двух уровнях: запомнить визуально и усвоить её правописание. В ребусах на русском языке такая опция отсутствует.

Такая наглядность способствует восприятию и лучшему запоминанию материала, что очень важно, учитывая наглядно-образное мышление детей школьного возраста.

Детям нравится отгадывать ребусы, потому что это те же самые загадки, только в нарисованном виде. И этот процесс вызывает у детей радость, предвкушение интриги и способствует формированию познавательного интереса.

Новизна работы. Методическая игровая разработка такого типа впервые используется в обучении калмыцкому языку. Используемые образы интересны, понятны. Яркая красочность картинок дополняет визуальный ряд, что, несомненно, привлекает детей к разгадыванию игрового материала.

В данном материале задействуются 2 психологических фактора воздействия, имеющих эффект синергии:

- ребусы тренируют логику, мышление и интуицию, развивают нестандартное мышление.
- ребусы, выполненные на калмыцком языке, пробуждают интерес к родному (калмыцкому) языку, увеличивают словарный запас ребёнка и расширяют его кругозор.

Основная задача педагога-калмыковеда – создавать для детей условия для формирования мотивации изучения родного калмыцкого языка, находиться в постоянном поиске эффективных подходов в целях его сохранения.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНО-ВОСПИТАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ

1. Пробуждать интерес к изучению родного (калмыцкого) языка;
2. Создать условия для того, чтобы сделать процесс приобретения знаний ребёнком мотивированным, интересным;
3. Расширять и активизировать словарный запас ученика по различной тематике;
4. Расширяя речевые возможности ученика в освоении калмыцкого языка, способствовать обогащению знаний о культуре, калмыцких традициях;
5. Воспитывать усидчивость; учить проявлять настойчивость, целеустремленность в достижении конечного результата;
6. Создавать педагогическую среду этнокультурной самоидентификации, осознания коммуникативно-эстетических возможностей родного (калмыцкого) языка.

Методическая разработка отвечает на вопрос «Как учить?» Особенно актуально это стало с принятием ФГОС НОО и ФГОС ООО от 01.09.2022 г. в такой предметной области как «Родной язык и родная литература», сокращением вдвое количества часов обучения родному языку на 50%.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ. РАЗРАБОТКИ

Мною разработаны 38 ребусов, 5 лабиринтов, 2 кроссворда. Следует заметить, данные игровые методики не имеют возрастных ограничений. Их содержание отвечает программным требованиям изучаемого материала детьми разных возрастных групп. Интеллектуальные игры позволяют вводить и закреплять лексический материал в игровой форме как в рамках индивидуальной, так и групповой работы.

Представленная игровая форма работы показывает, что в созвучных названиях предметов и явлений отражается понимание народа о мироустройстве, и этим они чрезвычайно интересны для фольклористов. Взять, к примеру ребус о небе (тенгр) и море (тенгс). Оба объекта относятся к природе, это её стихии. Они тесно связаны с особенностями быта, традициями, представлениями калмыков. Возможно, в этом кроется лексическое созвучие.

1. РЕБУСЫ.

Нумерация ребусов является сквозной. Как разгадывать ребус?

Если слева или справа от объекта нарисованы запятые, то с той стороны надо убрать столько букв, сколько запятых изображено. Также используются другие символы, такие как стрелки, знаки зачёркивания, знаки «+», «-», знаки подчёркивания волнистой линией. При необходимости добавляются другие указанные буквы или символы.

Также, почти в каждом ребусе существуют зашифрованные подсказки. Например, в ребусе про лису (арат) и муравья (шорһлжн) - отгадка «паук» (аралжн). И маленький паук свисает как элемент сказочного сюжета в правом верхнем углу ребуса.

Для лучшего закрепления родного (калмыцкого) языка, мною дополнительно использована визуальная рабочая опция: нарисованные клетки для написания ответов. Необходимость в них возникла, чтобы дети могли лучше запомнить слово-отгадку. В обычных ребусах на русском языке такие подсказки отсутствуют.

Такая наглядность способствует восприятию и лучшему запоминанию материала, что очень важно, учитывая наглядно-образное мышление детей школьного возраста.

Обычно детям нравится отгадывать ребусы, потому что это те же самые загадки, только в нарисованном виде. Разгадать ребус – значит прочитать слово, загаданное в нем. И этот

процесс вызывает у детей радость, предвкушение интриги. Ведь самым приятным в решении логической задачи является получение верного ответа, т.е. положительного результата.

Заниматься ребусами можно в семье, а можно привнести это хобби в компанию сверстников. И вместо просмотра гаджетов, которые отнимают у ребенка время для развития и угнетают мозговую деятельность, можно предложить разгадывать интересные, яркие и, в то же время, интеллектуальные игры. Совместная занимательная деятельность ребенка и взрослого рождает доверие и взаимопонимание, базовую основу межличностных отношений и успешное воспитание.

Для того чтобы ребенок смог отгадать загаданные ребусы и кроссворды, нужно соблюдать несколько условий:

1. Учащийся должен иметь понятие о предмете задачи.
2. Взрослый может слегка помочь ребенку анализировать полученную информацию, чтобы он мог сделать правильные выводы.

3. Если ребенок не может самостоятельно догадаться, нужно подсказать ему направление, в котором ему нужно размышлять.

4. Если ребенок идет в неправильном направлении в решении разгадки, надо попросить объяснить его размышления, возможно, он был близок к правильному ответу.

Чтобы процесс отгадывания имел развивающий эффект, необходимо сформировать определенные умения:

- Выделять указанные в загадке признаки, неизвестного объекта и сопоставлять их между собой. Такое сопоставление постепенно приводит к отгадке.

- Не сообщать сразу отгадку и не растолковывать ответ. Главное не в быстром темпе отгадывания, а в том, чтобы был найден верный ответ, как результат правильного умозаключения. Быстрые подсказки лишают ребенка возможности думать.

- Когда ответ найден, важно научить ребенка доказывать правильность своего решения.

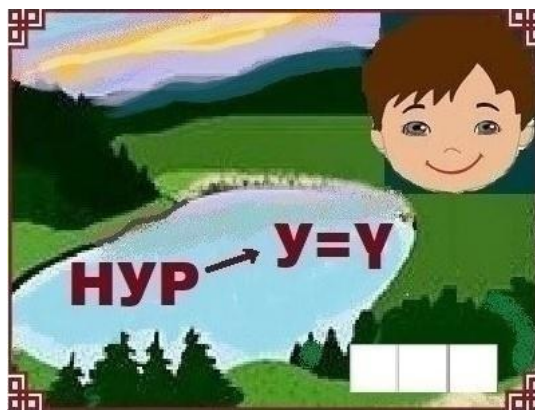
Сложность загадки зависит от того, насколько знаком ребенку «засекреченный» объект.

В ребусах задействованы разные лексические темы: «Цогц-махмуд» («Части тела»), «Зер-земш. Темсн» («Фрукты. Овощи»), «Герин мал» («Домашние животные»), «Зерлг ангуд» («Дикие звери»), «Хот-хол. Ундн» («Еда. Питьё»), «Йиртмж» («Природа»), «Гер» («Дом»), «Хорха-хотн. Заһсн» («Насекомые. Рыбы»).

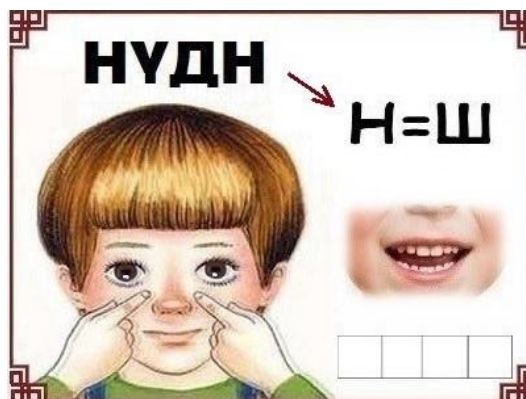
1.1. «Цогц-махмуд» («Части тела»)

Несомненно, первое с чего начинается окружающий мир для ребенка — это его организм. Ребёнок начинает исследовать собственные части тела. Начиная обучать, родители обычно спрашивают у ребенка: «Где глазки? (альд нүдн?), где носик? (альд хамр?), где ушки (альд чикн?)». То есть первичная область исследования – это лицо (нүр).

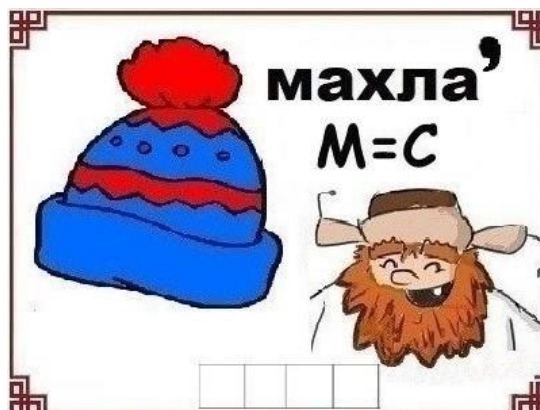
В данном ребусе слово «нур» (озеро) путём замены буквы «у» на калмыцкую гласную «ү» переходит в слово-отгадку «нүр» (лицо). Подсказки в ребусе присутствуют в виде визуальных образов.



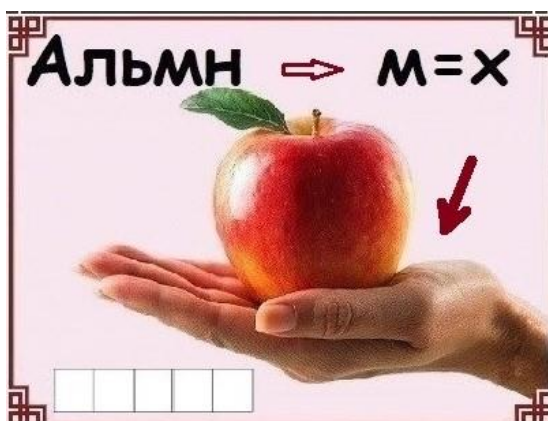
2. Ребенок указывает на свои глаза, по-калмыцки «глаза» звучат как «нүдн». Стрелка указывает, что букву «н» надо заменить на «ш». Слово-отгадка «шүдн» сопровождается визуальной подсказкой картинкой.



3. Детей обычно привлекает на лице взрослых борода. В данном ребусе происходит трансформация калмыцкого слова «махла» (шапка) на «сахл» (борода). Это происходит путем замены буквы «м» на «с» и удаления последней гласной «а», т.к. там стоит запятая, имеющая функцию удаления. «Сахлта» образ наполнен юмором и вызывает невольную улыбку, что тоже формирует положительную реакцию на ребус.



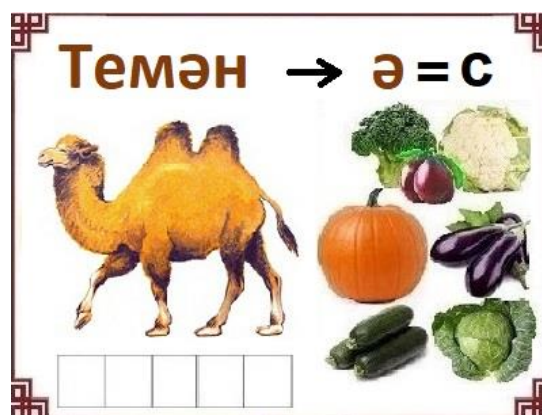
4. Яркое краснобокое яблоко при замене буквы «м» на «х» превращается в слово «альхн» (ладонь). Для пущей ясности, дополнительно на ладонь указывает стрелочка. Ребёнку остается только вписать слово «альхн» в клеточки и запомнить его.



1.2. «Зер-земш. Темсн» («Фрукты. Овощи»)

5. Фрукты и овощи являются частым продуктом на столе. Они несут пользу, имея в своем составе витамины, необходимые человеческому организму. Поэтому знание этих слов важно. Понятие «темсн» в калмыцком языке имеет широкое значение. Сюда могут относиться и овощи, и фрукты, и всё что растет для употребления в пищу человеком. В данном ребусе слово «темэн» (верблюд) путем замены буквы «э» на «с» превращается в «темсн».

Оба объекта ребуса ребятам знакомы. Во время народных празднеств дети катаются на них.

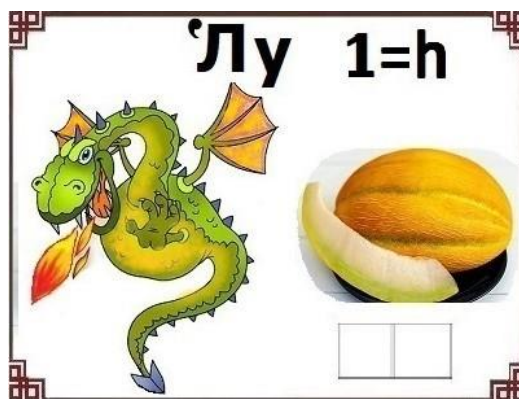


6. Слово «ухо» (чикн) путем потери двух последних согласных (как указывают две запятые в конце слова), превращается в слово «чи» (вишня). Красные сочные вишни аппетитно смотрятся на картинке. Красочность образов и лёгкость изменения слова обычно импонируют детям.



7. Всё лето и до поздней осени, сладкая ароматная дыня является частым гостем в нашей республике Калмыкии. В данном ребусе я предложила трансформацию слова «дракон» (Лу) в дыню «фу». Яркий зрелищный образ дракона будет привлекать детей. Запятая, стоящая перед первой буквой «Л», удаляет данную букву. Далее следует подсказка, что 1 (первая) буква меняется на «н».

Для придания более легкой визуальной ассоциации, я постаралась придать округлому брюшку дракона желтовато-зеленый цвет, перекликающийся с цветом отгадки.

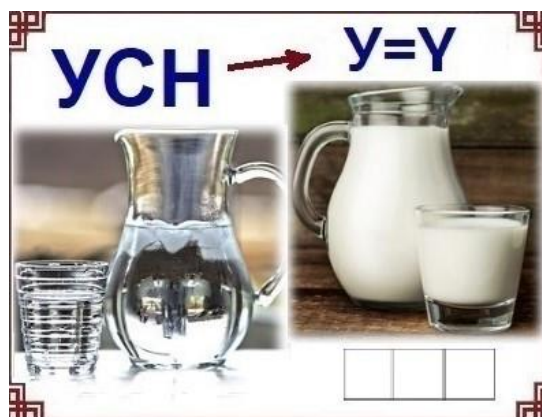


8. Платок («альчур») является частым аксессуаром мам. Поэтому образ красивого платка знаком детям. Путём удаления последних трёх букв в конце этого слова (на что указывают 3 запятые), мы получаем слог «аль». У второго же слова «кедмн» (груша) в соответствии с тремя запятыми мы убираем три буквы спереди. Остается слог «мн». Соединяя полученные слоги «аль» + «мн», получаем слово «альмн» (яблоко).



1.3. «Хот-хол. Ундн» («Еда. Питьё»)

9. Еда и питьё – это необходимые условия жизни человека. И первым продуктом, употребляемое детьми, конечно же, является молоко – «үсн». Данное слово легко образуется из слова «усн» (вода), что и побудило меня использовать его. Яркие, чёткие картинки стеклянных кувшинов воды и молока ясно демонстрируют нам наглядность трансформации.



10. В предложенном ребусе происходит трансформация слова «үсн» в «тосн». Удачно подобрано слово «тосн» (масло), как продукт, производимый из молока «үсн». Запятая, стоящая перед первой буквой слова, удаляет её, а подсказки 1-т, 2-о, указывают, что первой буквой становится «т», а второй «о». Получаем слово «тосн». Реалистичные изображения продуктов и колористика шрифта прекрасно сочетаются между собой.



11. Нам всем знакома данная картинка ребуса: яйца и хлеб являются частым семейным завтраком. И знание этих слов на родном (калмыцком) языке будет, кстати, в кругу семьи. В слове «өндгн» (яйцо) убирается вторая буква «н». Запятая в конце слова также удаляет последнюю букву «н». И последний символ-подсказка говорит нам, что 4-я буква должна быть буква «м». В итоге получаем слово «өдмг» (хлеб).



12. К слову «тоһш» относятся крендели, и бублики, и баранки. На левой стороне данного ребуса, на фоне весенней степи, изображена степная красавица: журавль-красавка – «тоһрун». В данном слове, три запятые в конце слова удаляют три буквы. И к оставшейся части слова «тоһ» добавляется буква «ш». Получается «тоһш».

Разглядывая ребус, дети должны не только изучать язык, но и получать эстетическое наслаждение. На фото весенней степи мы видим журавля-красавку: маму с птенцом. Качественные, художественно выполненные фото, способствуют более гармоничной зрительной восприимчивости детей.



1.4. «Гер. Наадн» («Дом. Игры»)

13. Дом – это крепость для ребенка. Уют, дружная семья, когда все вместе и сообща — это первые психологические и нравственные ценности детства.

В данном ребусе изображение домика — «гер», путем замены буквы «г» на «д» (на что указывает стрелка), меняется на «дер» (подушка). Подушка изображена мягкой, доброй и улыбчивой, что также должно формировать положительные эмоции при изучении калмыцких слов.



14. Семья – это когда все вместе, когда лад, поддержка и взаимопонимание. Что я и постаралась символично изобразить в указанном ребусе. Большими красными буквами написан слог «ЦУ», далее изображение многих рук, наложенных друг на друга в совместном, дружественном единении. Справа внизу, под руками, расположена подсказка слово «Һар», которую я сделала идентичным в цвет рук.

Соединив данные части, получим слово «цуҺар» (вместе).



15. В представленном ребусе слово «савн» (мыло) трансформируется путем замены средней части слова «ав» на «ол». Слог подчёркнут волнистой линией. Стрелочкой указана замена. В результате получается слово «радуга» (солн). Чувство чистоты от визуальной пены мыла гармонично сочетается с будто вымытым небом после дождя и яркой радугой.

Для лучшего запоминания указанных слов, приучая детей к гигиене, используя мыло, можно напевать песенку, проговаривая эти слова:

Савн хартан аваd од,

Сээхн күүкн болад од,

Солн кевтэр сээхрэд од!

Возьми в руки мыло,

Стань красивой/красивым,

Как радуга!

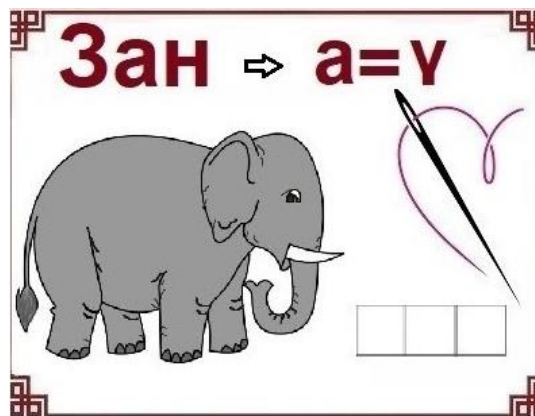


16. Расшифровывая указанный ребус, детей сначала надо ознакомить со словом «һалун» - гусь. Далее, путем удаления двух последних букв двумя запятыми, находим отгадку «һал» - огонь.



17. Дом (гер) – включает в себя понятие домоводства, рукоделия. В ребусе показано, как слово «зан» (слон) превратить в «зүн» (иголку). Надо гласную «а» заменить на «ү». Получится «зүн».

Представленный ребус можно использовать также как загадку «Как слона превратить в иголку?».



18. В то, во что мы каждый день одеваемся, называется «хувцн» (одежда).

На ребусе, с левой стороны, изображена вешалка с яркой детской одеждой (хувцн). И когда мы убираем (согласно запятой) первую букву «х», у нас остается часть слова - «увцн». На правой стороне ребуса, над нитками стоит знак вопроса. Он как будто спрашивает: «Если мы заменим букву «в» на «т», какое слово получится?». Отгадка: слово «утцн» - нитки.

Разгадка близка к объекту загадывания, не только созвучием, но и тем, что объекты ребуса находятся в одной сфере рукоделия.



19. Уже находясь в старшей группе детского сада, дети знают, что такое деньги – «мөңгн».

На ребусе изображена лошадь (мөрн). Путём замены буквы «р» на буквы «ңг» (на что указывает стрелка), получаем слово «мөңгн» - деньги. Они изображены рядом, в кованном сундуке. Раньше у калмыков лошадь была главной рабочей силой. Это и перевоз тяжестей, езда в соседние деревни в поисках работы, охота и многое другое. Поэтому в народе говорили: «Мөрн бээхлэ, мөңгн бээх».

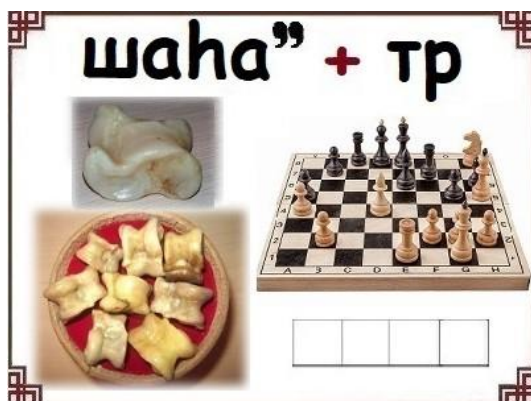


20. Слово «хамтхасн» (листья) путём замены трёх букв: «мтх» в середине слова, на букву «д», трансформируется в созвучное «хадасн» (гвозди).

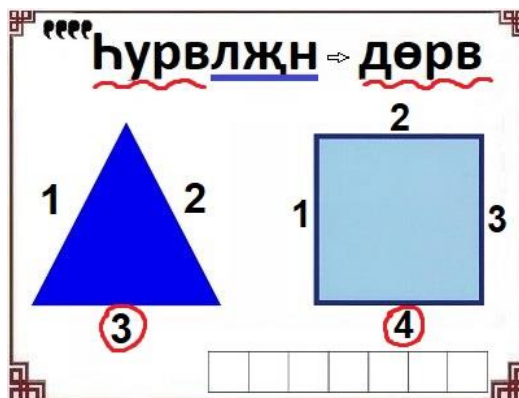


21. «Шатр» (шахматы) и «шаһа» (альчики) — это игры, в которые играют в нашей Республике. На ребусе, с левой стороны, мы видим сверху один альчик и внизу множество. Не возникает сомнений, что это альчики - тщательно вычищенные надкопытные кости овец. Увлекательная игра, как для детей, так и для взрослых.

В конце слова «шаһа» стоят две запятые, функция которых удалить две последние буквы. К оставшемуся слогу «ша» плюсуются буквы «тр». Получается слово «шатр» (шахматы).

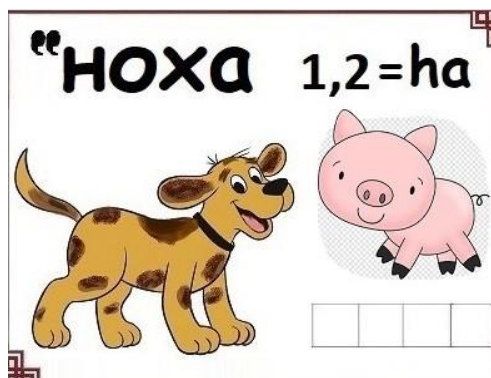


22. Калмыцкий перевод слов математических фигур: «треугольник» (һурвлжн) и «квадрат» (дөрвлжн). Их названия различаются только порядковыми числами, т.е. количеством углов: 3 (һурвн) угла и 4 (дөрвн) угла. Меняется только корень слова, окончание «лжн» остается неизменным.



**1.5. «Герин мал» (Домашние животные),
«Зерлг ангуд» (Дикие звери).**

23. В указанном ребусе перед словом «собака» (ноха) стоят две запятые. Следовательно, убираются две первые буквы. Затем идет подсказка, что 1-я и 2-я буквы это слог «ha». В итоге слово-отгадка – «haха» (свинья).



24. На этом ребусе изображены картофель (боднцг) и кабан (бодн). Их цветовая гамма и структура органично совпадают. Серо-коричневый цвет картофеля в мешке и такого же цвета раскраска кабана. Два объекта ребуса похожи не только по колористике, но и по созвучию названия. В слове «боднцг», последние три буквы мы удаляем (в соответствии с тремя запятыми) и вместо них становится буква «н». В результате получаем слово «бодн» – кабан.



25. Слово «груша» (кедмн), путём замены буквы «д» на «р», образует слово «кормн» (белка).



26. В данном случае слово «чолун» путем удаления в нем слога «лу» преобразуется в «чон» (волк). Также стоит отметить удачно подобранные по визуальному образу и колористике оба объекта ребуса. Учащимся будет легче создать визуальный образ и запомнить данное слово.



27. В слове «зара» (ёж), впереди стоит запятая и она удаляет первую букву «з». Вкупе с буквой «т», оставшаяся часть слова образует слово «арат» (лиса).



1.6. «Хорха-хотн. Заһсн» («Насекомые. Рыба»).

28. Здесь изображены лиса (арат) и муравей (шорһлжн). Они напоминают сюжет из сказки. Лиса смотрит как усердно трудится работающий муравей.

Если от слова «арат» убрать последнюю букву «т», а у слова «шорһлжн» убрать первые четыре буквы, то в итоге мы отгадаем слово «аралжн» (паук). Отгаданный объект висит в правом верхнем углу. Он как бы дополняет сказочность сюжета.



29. В слове «зара» (ёж) удаляются две последние буквы. А в слове «нуһсн» (утка) удаляются две первые буквы. Соединяя два оставшихся фрагмента слов, получаем слово «заһсн» (рыба). Маленькая рыбка в воде, которую ловит утка является визуальной подсказкой.

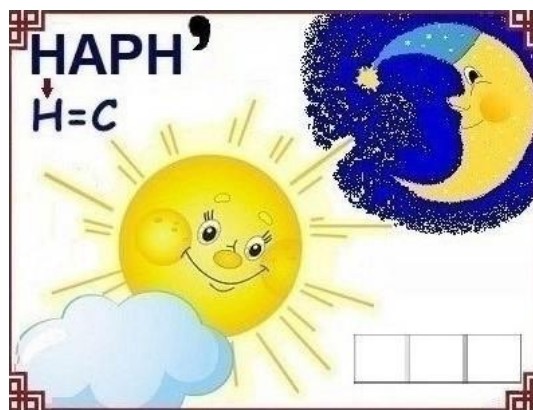


1.7. Йиртмж («Природа»)

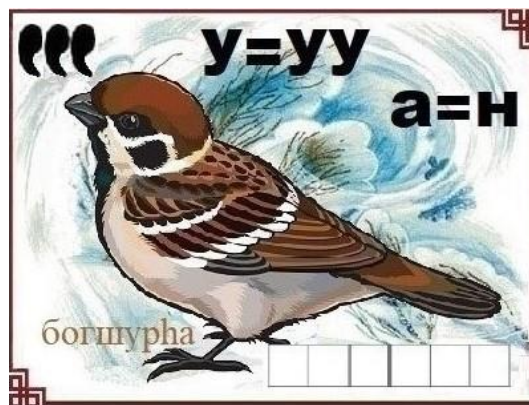
30. Природа имеет важное значение для приобщения детей к жизни. Солнце, луна, дождь, снег и другие погодные явления начинают изучаться еще в детском саду.

В представленном ребусе изображены солнце (нарн) и луна (сар). Как мы видим, в слове «нарн» удаляется последняя буква, а первая буква «н» меняется на букву «с». Луна (или месяц), в колпаке с пушистым помпончиком, загадочно смотрит с ночного звёздного неба.

Отгадывая данный ребус, в соответствии с данной тематикой, можно ознакомить учащихся с калмыцкими пословицами: «Өрк деер өрэл целвг - на дымоходе - половина лепёшки». А вот так наши предки в народных пословицах, загадках выражали представление, что такое солнце и луна. «Цаһан буурл өвгн өдр сө уга хэлэдг нүдтэ / Седоволосый старик имеет глаза, которыми смотрит и ночью, и днём».



31. На этом ребусе изображен воробей (богшурһа) в окружении зимней метели. Убирая у слова «богшурһа» первые три буквы получим фрагмент слова «шурһа». Далее, следуя подсказке, букву «у» удваиваем и в конце слова прибавляем букву «н». В результате получаем слово «шуурһн» (метель). Графичный коричнево-пёстрый воробей эстетически поддерживает тему снежной метели.



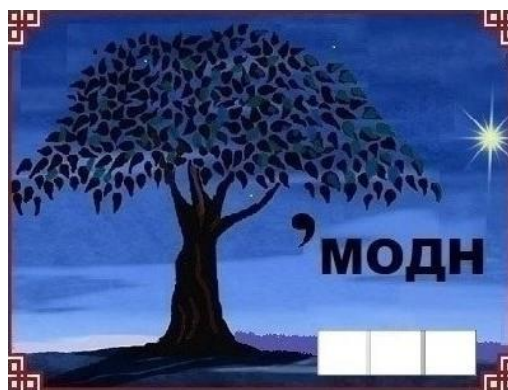
32. Изображенная волна (дольган) превращается в снеговика (долда). От слова «дольган» надо отнять с краю 4 буквы (4 запятые) и прибавить слог «да». Дети зимой любят лепить снеговиков, но калмыцкое слово, обозначающее снеговика, мало кто знает. «Долда» — это снежный ком, который далее стали именовать снеговиком.



33. На указанном ребусе изображены бумага (цаасн) и снег (цасн). Интересная лексическая пара. Запомнить эти слова легко, оба объекта белого цвета и близки по звучанию. В слове «цаасн» убирается одна гласная «а».

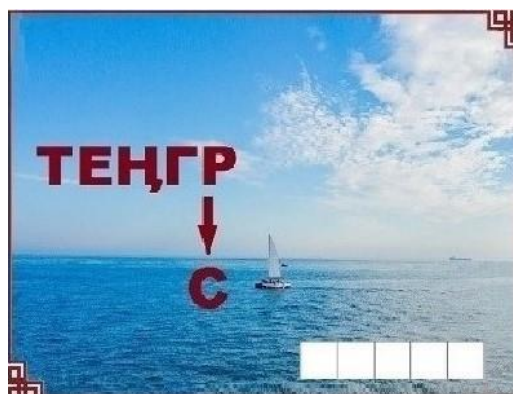


34. Здесь изображено дерево (модн). Одна запятая, стоящая впереди слова, указывает, что первая буква подлежит удалению. Полученное слово «одн» (звезда), подсказкой сверкает с правой стороны звёздного неба.



35. Небо (теңгр) и море (теңгс). Как видим, названия этих слов имеют созвучие. Всего одна буква отличает эти объекты. Когда дети разгадают данный ребус, педагог может отметить схожесть в цветовой гамме (превалирующий цвет синий, голубой) и нахождение в одной сфере – это природа, стихии воздуха и воды.

На ребусе последняя буква слова «теңгр» (небо) указывает на фон моря и переходит в букву «с». Слово-отгадка «море».



36. В предложенном ребусе изображен заяц (туула). Путём удаления с двух сторон букв (на что указывают запятые), получаем слово «уул» (гора).



37. На воде плавает красивая, разноцветная утка (нуһсн). Согласно запятой перед первой буквой слова удаляем эту букву. У оставшейся части «уһсн» зачёркиваем букву «һ». Получится слово-отгадка - «усн»(вода).



38. Здесь изображены змея (моһа) и пламя (һал). Две впереди стоящие запятые удаляют две буквы слова. К оставшемуся слогу «һа» плюсуем букву «л». Полученный результат слово-отгадка: «һал» - пламя, огонь.



37. ЛАБИРИНТЫ

Лабиринты используются как одно из средств развития логического мышления. Наряду со знакомыми ребёнку цифрами, изучаются буквы и слова родного (калмыцкого) языка.

Как играть в лабиринт?

Находя путь от цифр в порядке возрастания, надо вписывать буквы в верхние клетки. Чтобы ребёнку легче было видеть и писать цифры и буквы слов-отгадок, клетки я расположила вверху. Сообразуясь с порядком расположения цифр и удобством постоянного просмотра и контроля отгадываемого слова.

Лабиринты представлены переплетением нескольких линий, которые постепенно усложняются. Затем используются более сложные лабиринты, в которых требуется выбирать ходы, минуя тупики. В процессе развивается настойчивость и умение сосредотачиваться, логически мыслить.

Лабиринты также увлекательное занятие для детей. Но они легче, чем ребусы, т.к. не нужно сопоставлять и расшифровывать символы.

Успешность обучения родному (калмыцкому) языку зависит от многих факторов, в том числе и от подбора и внедрения лучших эффективных подходов, приемов и технологий.

При решении первого лабиринта мы получим слово «байрлжанав».

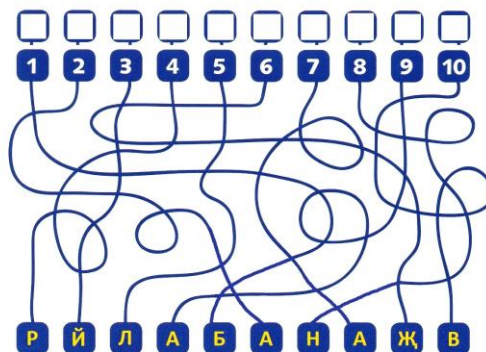
При решении второго лабиринта получим слово «манахс» - наши.

При решении третьего лабиринта получим слово «маңһдур» - завтра.

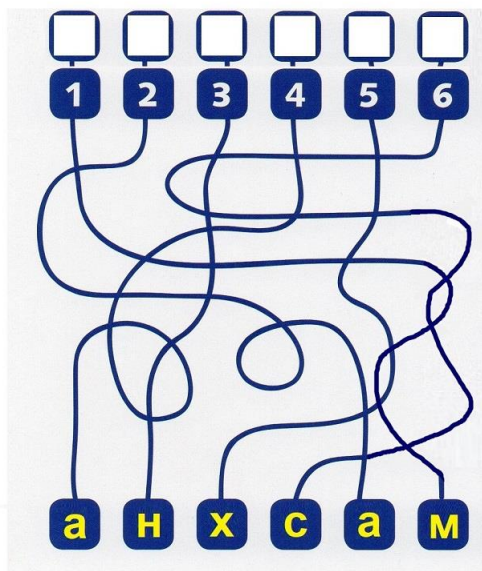
При решении четвёртого лабиринта получим слово «эрвәкә» - бабочка.

При решении пятого лабиринта получим слово «сурһульчһр» - ученики.

1.



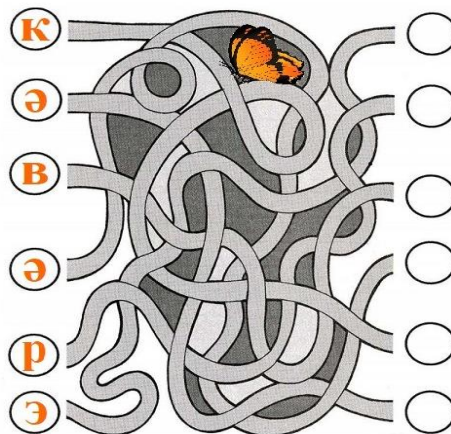
2.



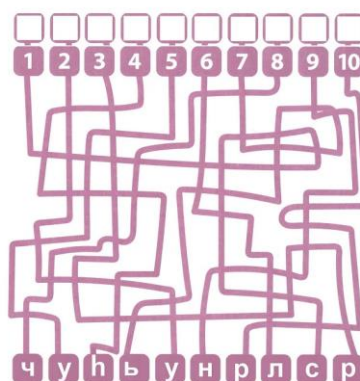
3.



4.



5.



38. КРОССВОРДЫ.

В целях разнообразия и более увлекательного изучения родного (калмыцкого) языка, мною предлагаются кроссворды на тему «Зерлг аңгуд» и «Хальмг Таңһч». Понимая трудности, с которыми сталкиваются ученики при решении кроссвордов, отсутствие пожилых родственников, могущих дать подсказки, я облегчила варианты кроссвордов. В них надо идти от обратного: глядя на ответы, нужно разыскать объекты, подлежащие отгадыванию и подписать их на русском языке.

Образец: слово под №1 - «Тушканчик»



Образец: слово под №10 - «наши».

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Методическая разработка игрового обучения калмыцкому языку посредством интеллектуальных игр: ребусов, кроссвордов, лабиринтов «Играя, учим калмыцкий язык» обусловлена необходимостью внедрения активных форм и методов работы изучения родного (калмыцкого) языка, поиска и освоения современных форм эффективного взаимодействия между участниками образовательного процесса.

Новизна представленной разработки в виде методического пособия заключается в использовании системного подхода к решению избранной проблемы, поскольку работать с ребусами, лабиринтами и кроссвордами возможно не только в сопровождении учителя (взрослого), но и самостоятельно детьми (как в одиночку, так и группой) или в домашнем кругу с родителями.

Одним из ведущих направлений модернизации образования является достижение нового современного качества школьного образования. Это вызывает необходимость разработки различных вариативных программ и технологий - форм, методов, средств, приемов и др.

Помимо развлекательной функции, ребусы, кроссворды, лабиринты несут в себе немалую пользу для интеллектуального развития: расширяют кругозор ребенка, увеличивают словарный запас, тренируют логику, мышление и интуицию, формируют эмоциональную сферу личности.

Представленные материалы «Методической разработки игрового обучения калмыцкому языку посредством интеллектуальных игр: ребусов, кроссвордов, лабиринтов «Играя, учим калмыцкий язык»» могут быть использованы педагогами, детьми старшего дошкольного возраста, учащимися как школьной системы образования, так и учреждений среднего профессионального образования во время организации внеурочных занятий по калмыцкому языку, а также для проведения конкурсов и викторин.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» [Электронный ресурс]. URL: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/36698> (дата обращения: 17.09.2024).
2. Приказ Минпросвещения России от 18.07.2022 г. № 569 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом Минпросвещения России от 31.05.2021 № 286». [Электронный ресурс]. URL: <https://docs.edu.gov.ru/document/41aedd0ec72e8203218ea85d0c518ad5/> (дата обращения: 06.09.2024).
3. Пирагис Р.А. Правила составления ребуса. <http://www.litsite.ru/2008/03/19/>.
4. Полонский В.М. Словарь понятий и терминов по законодательству Российской Федерации об образовании. М.: "МИРОС", 1995).
5. Ракитина В.А., Рыжанкова Е.Н. Повышаем грамотность детей с помощью ребусов. – СПб., «Детство-Пресс», 2007.