

ИССЛЕДОВАНИЯ МОЛОДЫХ УЧЕНЫХ

ЗАЛУУ ЭРДЭМТЭДЭЙ ШЭНЖЭЛГЭНҮҮД

Научная статья

УДК 373.5.016:811.512.31

DOI 10.18101/3033-1310-2025-1-13-22

Разработка комплекса дидактических игр к учебно-методическому комплексу «Амар мэндэ-э!» 1-й год обучения»

© Норбоева Роза Данзан-Самбуевна

магистрант 2-го курса,

Бурятский государственный университет имени Доржи Банзарова

Россия, 670000, г. Улан-Удэ, ул. Смолина, 24а

rosanorboeva@gmail.com

Аннотация. *Цель.* В данной статье рассматривается разработка комплекса дидактических игр к УМК «Амар мэндэ-э!» для обучения бурятскому языку в 1-м классе. Исследуется роль игровых технологий в изучении второго языка, их неоспоримое влияние на мотивацию, вовлеченность и эффективность обучения, особенно младших школьников. Игровые технологии являются не просто развлечением, а эффективным средством обучения, способствующим повышению мотивации, активному усвоению материала, развитию речевых навыков и формированию положительного отношения к изучаемому языку. Анализ существующих игр в УМК показал, что в нем недостаточно игровых упражнений, особенно в разделе фонетики, что может затруднять освоение правильного произношения и интонации, а также снижать интерес к изучению языка. На основе выявленных недостатков был разработан комплекс дидактических игр, охватывающих фонетические, лексические, грамматические и орфографические аспекты обучения. В разработанных играх используются традиционные методики, адаптированные для современных детей, и информационно-коммуникационные технологии (ИКТ), что делает процесс обучения более интерактивным, динамичным и эффективным. Предложенный комплекс включает 17 игр, которые можно использовать на разных этапах обучения: от тренировки новых языковых структур до повторения и закрепления материала, а также для контроля знаний. Использование разработанных игр в учебном процессе способствует повышению интереса к изучению бурятского языка, снижению языкового барьера, формированию языковой компетенции и созданию комфортной образовательной среды, мотивирующей к дальнейшему изучению. Внедрение игровых технологий рекомендуется как один из ключевых методов обучения, особенно для младших школьников, в целях повышения эффективности обучения и развития лингвистического интереса.

Ключевые слова: бурятский язык, методика преподавания бурятского как второго, дидактические игры, этапы обучения, информационно-коммуникативные технологии.

Для цитирования: Норбоева Р. Д.-С. Разработка комплекса дидактических игр к учебно-методическому комплексу «Амар мэндэ-э! 1-й год обучения» // Бурятский язык и литература в школе. 2025. Вып. 1. С. 13–22.

Введение. В современном образовательном процессе игровые технологии занимают важное место, особенно при изучении второго языка. Они способствуют повышению мотивации, развитию речевых навыков, активному усвоению материала, а также помогают преодолеть языковой барьер. В процессе изучения бурятского языка как второго особую роль играют дидактические игры, так как они позволяют обучающимся осваивать новые языковые структуры в непринужденной форме.

Учебно-методический комплекс (УМК) «Амар мэндэ-э!» для 1-го года обучения бурятскому языку содержит ряд дидактических игр, однако их количество и разнообразие требуют расширения.

Настоящая статья направлена на анализ существующих игр в УМК, их классификацию, а также разработку дополнительных дидактических игр, охватывающих фонетические, лексические, грамматические и орфографические аспекты обучения.

Технологизация учебного и воспитательного процесса в современной отечественной и зарубежной педагогике связана с поиском дидактических подходов, которые могли бы превратить обучение в «производственно-технический процесс с гарантированным результатом» [4].

Уроки с использованием ИКТ особенно актуальны в начальной школе. Ученики 1–4-х классов имеют наглядно-образное мышление, поэтому очень важно организовать их обучение, применяя как можно больше качественного иллюстративного материала, вовлекая в процесс восприятия нового не только зрение, но и слух, эмоции, воображение. Здесь идеально подходят яркость и занимательность компьютерных слайдов, анимации [1].

Использование компьютерных технологий позволяет сделать уроки более интересными, продуманными, мобильными. Используется практически любой материал, нет необходимости изучать к уроку массу энциклопедий, репродукций, аудио-сопровождение — все это уже заранее подготовлено и содержится в маленьком компакт-диске [5].

Включение в учебный процесс информационно-коммуникационных технологий позволяет учителю организовать разные формы учебно-познавательной деятельности на уроках, сделать активной и целенаправленной самостоятельную работу учащихся. Данные технологии можно рассматривать как средство доступа к учебной информации, которое обеспечивает возможности поиска, сбора и работы с источником, в том числе в сети Интернет, а также как средство доставки и хранения информации. Это позволяет повысить качество учебного материала и усилить образовательные эффекты в учебном процессе [2].

Таким образом, использование информационно-коммуникационных технологий в образовательном процессе значительно расширяет возможности обучения, делая его более наглядным, интерактивным и доступным. В особенности это актуально для начальной школы, где яркие визуальные образы и мультимедийные элементы помогают повысить вовлеченность и эффективность усвоения материала. Применение ИКТ позволяет не только оптимизировать подготовку к урокам, но и разнообразить формы учебной деятельности, способствуя развитию самостоятельности и познавательной активности учащихся. Все это в совокупности способствует повышению качества образования и делает процесс обучения более продуктивным.

Материалы. При написании статьи использовались следующие материалы: учебно-методический комплекс «Амар мэндэ-э!» (1-й год обучения); методические пособия по использованию игровых технологий в обучении; электронные сервисы (LearningApps, WordWall).

Методы исследования: анализ существующих дидактических игр в УМК, разработка новых дидактических игр, направленных на формирование языковых навыков.

Основная часть. Учебно-методический комплекс «Амар мэндэ-э!» разработан для обучения бурятскому языку как второму. Он включает в себя учебное пособие, рабочую тетрадь, аудиоматериалы и книгу для учителя. Учебник состоит из двух разделов: «АБаХа» (фонетика) и «ЭДИ ШЭДИ» (лексико-грамматические навыки) [3].

Анализ показал, что в разделе «АБаХа» не представлены дидактические игры. В разделе «ЭДИ ШЭДИ» выявлено 13 игр, в основном сосредоточенных на лексических и грамматических аспектах обучения. Фонетические игры в учебно-методическом комплексе отсутствуют, что негативно сказывается на эффективности освоения произношения. На основе краткого анализа и классификации игр в УМК «Амар мэндэ-э!» для первого года обучения, который показал наличие различных языковых и творческих игр, был разработан набор фонетических, лексических, грамматических и орфографических игр, дополняющих уже существующие в УМК. В результате предлагается 13 языковых игр и 4 игры с использованием информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) для обучения фонетике, лексике, грамматике и орфографии бурятского языка в начальной школе, которые могут быть использованы в преподавании бурятского языка как второго. При разработке игр мы описали цели каждой игры, языковой или речевой материал, на усвоение которого она направлена, этап обучения, к которому она относится, необходимое оборудование и ход игры. Поскольку в УМК «Амар мэндэ-э!» в первом разделе «АБаХа», посвященном обучению фонетике и формированию произносительных навыков на бурятском языке, отсутствуют игры, мы сначала представим комплекс разработанных фонетических игр:

1. «Хүбүүд, басагад»

Цель этой игры — развитие навыков фонематического слуха. Игра помогает учащимся улучшить фонематическое восприятие и научиться различать звуки [y] и [ү] в словах. Также она способствует развитию внимания у детей.

Этап обучения — тренировка.

Оборудование — список слов: *үлэ, ула, үтэ, ута, дүрэ, дуран, бүлэ, булан, түлэ, тула, шүрэ, шуран*.

Ход игры: учитель произносит слова. Если в слове слышен звук [ү], встают мальчики, а если [y] — девочки. Например: услышав в словах *үлэ, дүрэ, бүлэ, хун, үхэр* звук [ү] — встают мальчики; услышав в словах *ута, дуран, булан, улаан* звук [y] — встают девочки.

2. «Дууланаб-дууланагүйб»

Цель игры — развитие навыков фонематического слуха.

Игра направлена на улучшение фонематического и речевого восприятия, а также на распознавание бурятских звуков: долгих и йотированных гласных. Кроме того, она развивает внимание и мышление у детей.

Этап обучения — тренировка.

Оборудование — доска.

Ход игры: ученики делятся на команды. Учитель произносит слово. Если в слове есть долгие гласные, ученики поднимают левую руку. Если в слове также присутствуют йотированные гласные, все поднимают обе руки. Учитель фиксирует ошибки учеников на доске. Побеждает команда с наименьшим количеством ошибок

3. «Абья шэмээгүй»

Цель данной игры заключается в формировании правильной артикуляции гласных звуков: коротких, длинных и дифтонгов. Игра помогает учащимся улучшить произношение гласных бурятского языка. Поскольку в процессе игры дети должны внимательно слушать друг друга, это также способствует развитию их концентрации.

Этап обучения — тренировка.

Оборудование — карточки с гласными буквами, звуки которых нужно произнести: а, о, у, ү, и, аа, оо, ээ, өө, үү, ии, ы, ай, ой, уй, үй.

Ход игры: на столе размещены карточки с гласными, ученик подходит и выбирает одну карточку, произнося гласную без звука, используя только губы. Остальные дети должны угадать, какую гласную он выбрал. Ученик, который отгадал, может занять место отгадывающего.

4. «Хойно хойноһоон»

Цель игры — развитие правильной артикуляции.

Эта игра помогает учащимся улучшить произношение как гласных, так и согласных бурятского языка, а также активизирует их знания лексических единиц и развивает логическое мышление.

Этап обучения — тренировка.

Оборудование — карточки с буквами.

Ход игры: учитель загадывает короткое слово, например НАРАН, и вызывает к себе 5 учеников, каждому из которых по очереди раздает карточки с буквами загаданного слова. Дети выстраиваются в ряд, каждый произносит звук своей буквы: 1 — н, 2 — а, 3 — р, 4 — а, 5 — н. Остальные ученики должны угадать, какие звуки произносятся, и по их буквам составить слово.

5. «Эгээ зугаатай»

Цель игры — развитие навыков четкого и правильного произношения, а также отработка быстрого темпа речи.

Игра помогает детям тренировать артикуляционный аппарат, способствует формированию четкой дикции, развивает речевой слух, обогащает словарный запас, расширяет кругозор и развивает образное мышление.

Этап обучения — тренировка.

Оборудование — скороговорки.

Ход игры: учитель предлагает детям продемонстрировать свои навыки в четком и быстром произношении скороговорок. Побеждает тот, кто быстрее произнесет или кто скажет больше раз. Примеры скороговорок:

1. Зана аха ана мана барилдана.
2. Хүн зондо хэшэг
Бэлэглэнэ хүхэ сэсэг.
3. Хөөрхэн хүүхэн өөрөө хөөрөө.

4. Ойлог шойлог горхо оймодог.

5. Һэб-һаб Һэбшээлнэ,

Һур-һар гэлдэнэ.

6. Балбар гурбатай, Тарба дүрбэтэй, Бабуу табатай, Бимба арбатай.

7. Талын арбан табан тарган тарбаган.

Фонетическая игра с использованием информационно-коммуникационных технологий

Кроме того, при создании фонетических игр нами разработана игра с использованием ИКТ. Представим ее.

С помощью сервиса LearningApps (для создания интерактивных уроков) мы разработали коллекцию игр, состоящую из 2 игр для обучения фонетике. Ссылка на игру: <https://learningapps.org/watch?v=psqu7ob8k23>

Фонетическая игра

х ба г

Цель игры — проверка знаний произношения звуков фонемы /х/ и /г/.

Игра позволяет детям проверить свое знание фонетики бурятского языка, правильное произношение звуков [х] и [г].

Этап обучения — применение.

Оборудование — доска, компьютер, интерактивная доска.

Ход игры: ученики делятся на команды, и каждый участник команд по очереди выходит к интерактивной доске и выполняет задание — произнесение звука фонемы /х/ по твердости (мужском слове) и мягкости (в женском слове), произношение звука фонемы /г/ в определенной позиции в слове (в начале, середине, конце, в ряду определенных гласных).

Вначале дается задание, связанное с выделением звуков фонемы /х/, затем ученики переходят к заданию на выделение звуков фонемы /г/. Один правильный ответ приравнивается 1 баллу. Учитель записывает баллы на доске. Также эту игру можно выполнять индивидуально.

Далее представлены игры, направленные на работу с лексическим материалом.

Лексические игры:

1. «Зүбөөр нэрлэ!»

Цель игры — активизация лексики по теме «Животные».

Игра позволяет детям вспомнить лексические единицы по теме «Животные». В ходе игры у детей развивается память и внимание.

Этап обучения — тренировка.

Оборудование — карточки с изображениями животных.

Ход игры: тема игры «Животные» (можно выбрать любую тему). Детям раздаются карточки с животными. Первый ребенок называет животное, которое изображено на его карточке, на бурятском языке, например:

Первый ученик: Шандаган

Следующий ученик называет слово, которое сказал первый, а затем свое.

Второй ученик: Шандаган, баабгай

Третий называет шандаган, баабгай и свое слово

Третий ученик: Шандаган, баабгай, шоно...

И так продолжается до конца.

2. «Зүбөөр таби!»

Цель игры — тренировка лексических единиц по теме «Цвета».

Эта игра способствует активизации лексики на знание цветов в бурятском языке, а также развивает внимание и память ребенка.

Этап обучения — тренировка.

Оборудование — карточки (красный, зеленый, синий, желтый, розовый, белый, черный, голубой, коричневый, серый).

Ход игры: учащиеся делятся на 2–3 группы. У каждой группы на столе лежат цветные карточки. Учитель произносит на бурятском языке цвета. Задача учащихся — разложить картинки по порядку, т. е. в той последовательности, в которой произносит учитель. Побеждает группа, которая правильно и быстро выполнила задание.

3. «Һанажа аба!»

Цель игры — закрепление лексики по теме «Профессии».

С помощью этой игры учащиеся закрепляют знание о лексике названий профессий на бурятском языке. Кроме этого, игра ориентирована на развитие памяти и внимания у детей.

Этап обучения — применение.

Оборудование — карточки с картинками профессий.

Ход игры: преподаватель приносит карточки с профессиями (10 штук) и раскладывает их на столе. Учащиеся по-бурятски называют карточки с профессиями и стараются их запомнить. Затем учитель накрывает данные карточки полотенцем; учащиеся закрывают глаза на несколько секунд. В это время учитель убирает одну из карточек и снова накрывает их. Дети должны догадаться, какой карточки не стало, и хором (или индивидуально) называют ее на бурятском языке.

Лексическая игра с использованием ИКТ:

Лексическая игра «**Барижа аба!**» разработана с использованием сайта WordWall, который позволяет создавать интерактивные упражнения и мини-игры. Ссылка на игру: <https://wordwall.net/ru/resource/57607862>

Цель игры — активизация лексики по теме «Семья».

Эта игра активизирует словарный запас по теме «Семья» и развивает логическое мышление и память. Игра требует концентрации внимания и быстрой реакции.

Этап обучения — применение.

Оборудование — компьютер.

Ход игры: учитель отправляет ссылку для входа в игру ученикам. В игре на экране появляются бурятские слова на тему «Семья» с переводом на русский, но там есть слова с неправильным переводом. Учащемуся необходимо успеть нажать на слово с неверным переводом. Игра рассчитана на определенное время: 50 с. Также в игре есть список лидеров, учащемуся можно записать свое имя, а игра автоматически рассчитывает баллы и расставит учеников по местам — по количеству правильных ответов.

Грамматические игры:

1. «Барилга!»

Цель игры — отработка структуры предложения (Игра может быть использована при тренировке любой грамматической конструкции).

Игра помогает учащимся отработать навык построения предложения, кроме этого, развивает у детей логическое мышление.

Этап обучения — тренировка.

Оборудование — карточки со словами.

Ход игры: класс делится на несколько команд. Каждому игроку дается карточка с одним или несколькими словами. К примеру: Сайн байна! Миний нэрэ Будамшуу. Би хоёр ахайтайб.

Карточек столько, сколько участников. По команде игроки должны встать в ряд так, чтобы получилось предложение. Главное — сохранить смысл и грамматическую структуру.

2. «Ябадагби!»

Цель игры — тренировка использования грамматической формы с многократным причастием *-даг*

Игра способствует формированию у детей навыков использования в речи грамматических конструкций: «Би ... ябадагби / ябадаггүйб»

Этап обучения — тренировка.

Оборудование — карточки.

Ход игры: Учитель раздает детям карточки с изображением средств передвижения: велосипед, машина, лошадь и т. д. Ученики в зависимости от изображения на картинке, говорят, ездят/катаются ли они на этом или нет. Например, выпала картинка с изображением лыж, ребенок говорит: «Би санаар ябадагби / санаар ябадаггүйб».

Грамматическая игра с использованием ИКТ:

Игра «Энэ хэнэй дэвтэр бэ?», направленная на обучение грамматике, была разработана с помощью сайта WordWall. Ссылка на игру: <https://wordwall.net/ru/resource/57699801>

Цель игры — формирование навыков использования личных местоимений в родительном падеже.

С помощью игры у детей выявляется уровень знания личных местоимений в именительном и родительном падежах. А также параллельно идет развитие логического мышления и внимания.

Этап обучения — применение.

Оборудование — компьютер.

Ход игры: учитель отправляет ученикам ссылку для входа в игру. На экране появляется предложение, в котором для личного местоимения в форме именительного падежа необходимо подобрать личное местоимение в родительном падеже.

Орфографические игры:

1. «Гэшхүүр»

Цель игры — развитие орфографических и лексических навыков

Игра направлена на повторение орфографических правил бурятского языка, а также на выявление уровня знания обучающихся правописания слов. Кроме этого, у детей идет активизация пройденной лексики.

Этап обучения — тренировка.

Оборудование — доска.

Ход игры: ученики делятся на команды и по очереди создают на доске лестницу из слов. Для этого каждый игрок должен написать слово, которое начинается с последней буквы предыдущего слова. Очки начисляются за каждое придуманное слово. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков. Пример: уһан → нэрэ → эжы → жолоошон и т. д.

2. «Эгээ түргэн»

Цель игры — проверка правописания слов, активизация лексики по темам «Профессия», «Животные».

Игра способствует проверке правописания слов по темам «Профессия», «Животные». Во время игры у детей тренируется память, идет развитие внимания, воображения, логики и гибкости мышления.

Этап обучения — применение.

Оборудование — доска.

Ход игры: обучающиеся делятся на две команды. Каждая команда должна записать на доске как можно больше слов по темам: а) профессии; б) животные и т. д.

3. «Үгэ барилга»

Цель игры — формирование навыка дифференциации звуко-буквенных соответствий.

Игра формирует у детей умение выделять слова из слова. У детей в ходе игры идет развитие зрительного восприятия, внимания и навыков логического мышления.

Этап обучения — применение.

Оборудование — доска.

Ход игры: учитель записывает на доске длинное слово. Например: НАЙРУУ-ЛАГДАХА. Ученики (за определенный промежуток времени, например, 5 мин) должны составить как можно больше слов из его букв. Побеждает тот ученик, который составил наибольшее количество слов.

Орфографические игры с использованием ИКТ:

Ссылка на игру: <https://wordwall.net/play/57704/880/816>

1. «Зүб бэшэ».

Цель игры — тренировка правильного написания лексики по теме «Профессия».

Игра тренирует у детей умение правописания по определенной теме, а также способствует активизации лексических единиц на эту тему. Игра развивает внимание и память.

Этап обучения — тренировка.

Ход игры: с помощью ссылки дети переносятся на эту игру и начинают выполнять задания. Нужно найти спрятанные слова по теме «Профессия». Ученику необходимо вначале найти и прочесть слово, а затем нажать на экране на это слово. Если ответ верный, то слово выделится на экране.

Выводы. Подводя итог, можно заключить, что на основе проведенного анализа игр УМК нами подготовлен комплекс игр по обучению бурятскому языку как второму в первый год обучения. Всего мы разработали 17 языковых игр, которые распределены следующим образом:

5 — фонетические игры.

3 — лексические игры.

2 — грамматические игры.

3 — орфографические игры.

В том числе четыре игры (фонетическая, лексическая, грамматическая, орфографическая) разработаны с использованием ИКТ. Предложенный нами комплекс обучающих игр можно применять на уроках бурятского языка как второго в начальной школе, на этапе как тренировки, так и применения. Реализация игр включает использование карточек, картинок по той или иной теме. Все разработанные игры составлены в соответствии с тематикой уроков УМК «Амар мэндэ-э! 1-й год обучения».

Таким образом, использование игр, которые соответствуют возрастным особенностям учащихся, на занятиях бурятского языка как второго может стимулировать интерес к изучению языка, сделать процесс обучения более увлекательным, повысить мотивацию, снизить утомляемость, преодолеть языковой барьер и создать благоприятную атмосферу на уроке.

Литература

1. Борисова Г. Н., Хлудеева М. В. Информационно-коммуникационные технологии как средство успешного овладения ключевыми компетенциями младшими школьниками // Педагогическое мастерство: материалы ЛП Международной научной конференции (Казань, июнь 2023 г.). Казань: Молодой ученый, 2023. С. 6–10. URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/497/18099/> (дата обращения: 18.02.2025). Текст: электронный.

2. Гончар С. А. Применение ИКТ как эффективного средства контроля знаний учащихся средней школы // Материалы XIX Региональной научно-практической конференции: в 3 томах. 2018. С. 268–269. Текст: непосредственный.

3. Гунжитова Г.-Х. Ц. Амар мэндэ-э!: начальный курс бурятского языка для детей младшего школьного возраста. 1-й год обучения. Улан-Удэ: Бэлиг, 2014. 128с. Текст: непосредственный.

4. Кларин М. В. Педагогическая технология в учебном процессе. Анализ зарубежного опыта. Москва: Знание, 1989. 80 с. Текст: непосредственный.

5. Приходько В. Е. Место мультимедийной презентации в современном уроке // Вестник ТГПИ. Педагогика: электронный научный журнал. 2012. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/mesto-multimediynoy-prezentatsii-v-sovremennom-uroke> (дата обращения: 18.02.2025). Текст: электронный.

Статья поступила в редакцию 24.02.2025; одобрена после рецензирования 04.03.2025; принята к публикации 14.03.2025.

Development of a Set of Didactic Games for the Educational
and Methodological Complex “Amar Mende-e! — 1ST Year of Study”

Roza D.-S. Norboeva

2nd year Master Student

Dorzhi Banzarov Buryat State University

24a Smolina St., 670000 Ulan-Ude, Russia

rosanorboeva@gmail.com

Abstract. The article explores the development of a set of didactic games for the educational and methodological complex (EMC) “Amar Mende-e!” designed for teaching the Buryat language to first-grade students. It examines the role of game-based learning in second-language acquisition and its undeniable impact on motivation, engagement, and learning effectiveness, particularly among young learners. Game-based learning is not merely a form of entertainment but an effective educational tool that enhances motivation, facilitates active material retention, develops speech skills, and fosters a positive attitude toward the target language. An analysis of existing games in the EMC revealed a lack of game-based exercises, especially in the phonetics section, which may hinder the acquisition of correct pronunciation and intonation while also reducing interest in language learning. Based on the identified gaps, a set of didactic games was developed, covering phonetic, lexical, grammatical, and orthographic aspects of language learning. The proposed games integrate traditional teaching methods adapted for modern children and incorporate information and communication technologies (ICT), making the learning process more interactive, dynamic, and effective. The set includes 17 games that can be used at different stages of learning: from practicing new language structures to reviewing and reinforcing material, as well as for knowledge assessment. The implementation of these games in the educational process contributes to increased interest in learning the Buryat language, reduces language barriers, enhances linguistic competence, and creates a comfortable learning environment that motivates further study. The integration of game-based learning is recommended as one of the key teaching methods, especially for young learners, to improve learning efficiency and foster linguistic interest.

Keywords: Buryat language, methodology of teaching Buryat as a second language, didactic games, stages of learning, information and communication technologies.

For citation

Norboeva R. D.-S. Development of a Set of Didactic Games for the Educational and Methodological Complex “Amar Mende-E! — 1st Year of Study”. Buryat Language and Literature in School. 2025; 1: 13–22 (In Russ.).

The article was submitted 24.02.2025; approved after reviewing 04.03.2025; accepted for publication 14.03.2025.