

Научная статья
УДК 372.8:811.512.31
DOI 10.18101/3033-1310-2026-1-15-25

Использование дидактических игр на уроках родного языка в начальной школе

© **Аюшеева Людмила Викторовна**

кандидат педагогических наук, доцент, старший методист,
Бурятский государственный университет имени Доржи Банзарова
Россия, 670000, г. Улан-Удэ, ул. Смолина, 24а
6535671@mail.ru

© **Будаева Людмила Цыреновна**

учитель начальных классов,
Сотниковская средняя общеобразовательная школа
Россия, 671056, Бурятия, с. Сотниково, ул. Тракторная, 18
budaeva28@mail.ru

© **Дамбаева Дарима Дагбаевна**

учитель начальных классов,
Кижингинская средняя общеобразовательная школа имени Х. Намсараева
Россия, 671450, Бурятия, с. Кижинга, ул. Коммунистическая, 3
tsydenovadarima02@mail.ru

Аннотация. *Целью* данной работы является теоретическое обоснование использования игровых технологий при изучении родного языка в начальной школе, а также практическая разработка комплекса дидактических игр к УМК «Буряад хэлэн» 1-го класса. *Основная часть.* Игровая деятельность на уроках помогает повысить интерес к учебному предмету; снимает трудности с запоминанием учебного материала; развивает мышление у младших школьников; формирует положительные качества личности (терпение, настойчивость, ответственность, любознательность, стремление к познавательной деятельности); развивает коммуникативные навыки, снимает эмоциональное напряжение, усиливает мотивацию к обучению. На основе фундаментальных трудов Л. С. Выготского, К. Д. Ушинского, Д. Б. Эльконина и других раскрыты понятия «игра», «дидактическая игра», «игровая деятельность», определены виды дидактических игр. Проведен анализ современных игровых технологий (образовательные приложения, онлайн-платформы с элементами геймификации), которые значительно расширяют возможности дидактических игр, делая процесс изучения родного (бурятского) языка значительно более интерактивным, наглядным, индивидуализированным и мотивирующим. Разработаны 7 языковых игр: 1 — фонетическая; 1 — лексическая; 1 — лексико-орфографическая; 1 — лексико-грамматическая; 2 — грамматические; 1 — творческая.

Выводы. Использование дидактических игр на уроках родного (бурятского) языка в 1 классе стимулирует интерес к изучению родного языка, делает процесс изучения более увлекательным.

Ключевые слова: родной (бурятский) язык, начальная школа, учащиеся 1-го класса, урок, дидактическая игра, игровая деятельность, игровые технологии.

Для цитирования

Аюшеева Л. В., Будаева Л. Ц., Дамбаева Д. Д. Использование дидактических игр на уроках родного языка в начальной школе // Бурятский язык и литература в школе. 2026. Вып. 1. С. 15–25.

Введение. Игровая деятельность является значимым компонентом обучения детей младшего школьного возраста. Поэтому одной из главных задач учителя начальных классов становится вопрос о том, как увлекательно и интересно проводить уроки родного (бурятского) языка с использованием игр. В младшем возрасте дети эмоциональны, их внимание неустойчиво. Использование игр на уроках родного (бурятского) языка в начальных классах способствует формированию устойчивого интереса у младших школьников к учению. Игровые технологии, в том числе дидактические игры, являясь занимательными формами обучения, делают уроки бурятского языка увлекательными, творческими, где ребенок воспринимает умственную задачу как игровую, а это повышает его умственную активность.

Однако на практике в общеобразовательных школах вопросу использования дидактических игр на уроках родного (бурятского) языка уделяется недостаточное внимание. В этой связи особую актуальность приобретают дидактические игры по родному (бурятскому) языку, их систематизация и разработка, которые позволят наполнить практику преподавания бурятского языка интересными обучающими дидактическими играми.

Основная часть. Игра является важной составляющей в организации обучения и досуга младших школьников. В педагогике есть такое направление, как игровая педагогика, в котором игры занимают центральное место в педагогическом процессе. Вопрос о природе и сущности игры привлекал внимание многих ученых, среди них можно выделить следующие определения.

К. Д. Ушинский один из первых представил игры как отражение действительности: «Для дитяти игра — действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает» [10, с. 327].

Известный советский психолог Л. С. Выготский дает следующее определение игре: «Игра — источник развития и создает зону ближайшего развития. Действие в воображаемом поле, в мнимой ситуации, создание произвольного намерения, образование жизненного плана, волевых мотивов — все это возникает в игре и ставит ее на высший уровень развития» [3, с. 7].

А. И. Сорокина отмечает, что «игра — это активный способ достижения многих образовательных целей и задач (например, игры на закрепление пройденного материала). Игра — превосходный способ подстегнуть учеников, заставить их активно работать на уроке, это также идеальный способ расслабиться, как говорится, с пользой для дела. Игра помогает снять скованность, особенно если отсутствует элемент соревнования, оценки, подведения итогов. Хотя иногда соревнование оживляет игру. Игра в контексте образования позволяет не только усваивать знания, но и развивать навыки, формировать мотивацию и эмоциональный интеллект» [8, с. 12].

Д. Б. Эльконин выделяет, что «игра — это форма деятельности, в том числе усвоения деятельности взрослых» [12, с. 68].

Каждый из этих подходов выделяет какую-то сторону игры. Ученые едины в одном, что с помощью игры дети овладевают опытом взаимодействия с окружающим миром, усваивают нормы, способы практической и умственной деятельности, выработанные многовековой историей человечества. Можно сказать, что игра — это метод познания действительности. Она направляется внутренними силами и позволяет ребенку в короткие сроки овладеть первоначальными, но весьма обширными основами человеческой культуры.

На уроках родного языка в начальных классах актуальной становится задача поддержания у учащихся интереса к изучаемому материалу, их активности на протяжении всего урока. В связи с этим ведутся поиски новых эффективных методов обучения и таких методических приемов, которые активизировали бы мысль школьников, стимулировали бы их к самостоятельному приобретению знаний. Немаловажная роль здесь отводится дидактическим играм — современному и признанному методу обучения и воспитания, обладающему образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве.

Л. А. Венгер пишет, что «дидактическая игра — это особый вид деятельности, который одновременно учит и развлекает. У нее есть своя четкая, устойчивая структура, которая отличает ее от других занятий. Выделяются следующие ключевые элементы:

1. Дидактическая задача: это главная, но скрытая учебная цель, которую ставит педагог (например, выучить новые слова или закрепить правило). Дети осваивают материал как бы “попутно”, потому что учебная задача не ставится перед ними напрямую, а спрятана в игре. Это и есть “двойная природа” дидактической игры — учить в непринужденной, игровой форме.

2. Игровая задача: это то, что дети непосредственно делают и решают в самой игре. Она является “маскировкой” для дидактической задачи и побуждает детей применять свои знания на практике, чтобы достичь игрового результата.

3. Правила игры: они организуют процесс игры, учат детей взаимодействовать друг с другом, контролировать свое поведение и выполнять необходимые действия. Правила помогают детям оценить себя и своих сверстников.

4. Игровые действия: это то, что дети физически делают в игре. Чем разнообразнее эти действия, тем интереснее игра и тем эффективнее происходит обучение, поскольку дети учатся непосредственно в процессе игры.

По мнению многих ученых-методистов, дидактические игры направлены на реализацию следующих образовательных целей:

- 1) закрепление изученного материала;
- 2) поощрение учащихся с целью активного их участия в учебном процессе;
- 3) разгрузка после выполнения трудных упражнений;
- 4) повышение внимания у учащихся, заряда энергии, улучшение восприятия;
- 5) устранение допущенных учащимися ошибок;
- 6) повышение мотивации к обучению.

Для того чтобы дидактическая игра была эффективной и выполняла свою обучающую функцию, все эти структурные элементы должны присутствовать и работать вместе» [1, с. 45].

М. Ф. Стронин выделяет в своем исследовании следующие виды дидактических игр:

«1) подготовительные: фонетические, лексические, грамматические, орфографические игры, способствующие формированию речевых навыков;

2) творческие игры, способствующие дальнейшему развитию речевых навыков и умений» [9, с. 87].

М. Е. Воронцова отмечает, что «дидактические игры имеют множество важных функций:

- 1) формируют устойчивый интерес к обучению;
- 2) способствуют развитию психических процессов;
- 3) помогают осваивать учебную деятельность;
- 4) развивают общие учебные навыки;
- 5) улучшают самоконтроль и самооценку;
- 6) способствуют освоению социальных ролей» [2, с. 121].

С понятием «игра» тесно связано и понятие «игровая деятельность». Д. Б. Эльконин считает, что «игровая деятельность — это особый вид человеческой деятельности (активности), в процессе которой создаются и развертываются условные формы взаимосвязи объекта и субъекта» [12, с. 98].

Ученые отмечают, что игровая деятельность на уроках:

- повышает интерес к учебному предмету;
- снимает трудности с запоминанием учебного материала;
- развивает мышление у младших школьников (совершенствуются все мыслительные процессы: анализ, сравнение, классификация, обобщение и др.);
- формирует положительные качества личности (терпение, настойчивость, ответственность, любознательность, стремление к познавательной деятельности);
- развивает коммуникативные навыки, снимает эмоциональное напряжение, усиливает мотивацию к обучению.

Многие известные ученые, такие как Д. Б. Эльконин [12], Л. С. Выготский [3], А. Н. Щукин [11] и другие, причастны к разработке теории игры, ее методологических основ.

Эффективность применения игровой технологии в учебном процессе напрямую зависит от того, насколько хорошо учитель понимает функции педагогических игр и ориентируется в их классификации.

А. Н. Щукин [11] к современным технологиям обучения относит обучение в сотрудничестве, проектные технологии, технологию централизованного обучения, дистанционное обучение, использование тандем-метода, применение технических средств (компьютерные и аудиовизуальные технологии).

Рассмотрим некоторые из вышеперечисленных технологий обучения, которые часто реализуются в игровой форме.

Обучение в сотрудничестве — это технология, которая основывается на взаимодействии учащихся в группе, идее взаимного обучения, когда учащиеся берут на себя и индивидуальную, и коллективную ответственность за решение учебных задач, за успехи каждого ученика, помогая друг другу.

Метод проектов или проектная технология обучения основана на моделировании социальных взаимодействий в учебных группах в ходе занятий, когда учащиеся принимают на себя различные социальные роли. Учащиеся в процессе

выполнения проектных заданий овладевают изучаемым языком, приобретают новые предметные знания и возможность использовать эти знания на практике.

Применение технических средств (компьютерных и аудиовизуальных технологий) — это использование различных устройств (компьютер, ноутбук, планшет и др.). Уроки с использованием компьютерных технологий позволяют сделать их более интересными, мобильными.

Современные игровые технологии предоставляют богатые возможности для создания увлекательной, эффективной и интерактивной среды изучения языков в начальной школе, используя широкий спектр технологических инструментов и подходов: образовательные приложения, онлайн-платформы с игровыми элементами, геймификация, интерактивные доски и проекторы, дополненная реальность (AR) и цифровые инструменты для создания контента.

Наиболее популярные онлайн-сервисы, которые используются в обучении языку:

1. LearningApps (<https://learningapps.org>)
2. Liveworksheets (<https://www.liveworksheets.com>)
3. Quizlet (<https://quizlet.com>)
4. Interacty.me (<https://interacty.me/projects/5f94fa4ed75507f1>)
5. DuolingoKids (<https://www.educationalappstore.com>)
6. Kahoot! (<https://kahoot.com>).

Наиболее популярные образовательные приложения:

1. AR-приложения (<https://likevr.ru>)
2. Storyjumper (<http://didaktor.ru>)
3. Toontastic 3D (<https://cq.ru>).

Образовательный сайт «Номто» (<https://nomto.ru>) — это уникальный ресурс по бурятскому языку для дошкольников, который предоставляет доступ к широкому спектру обучающих материалов на бурятском языке, включая мультфильмы, караоке, онлайн-тренажеры, игры и тесты. Этот ресурс разработан как комплексная онлайн-платформа, предоставляющая доступ к широкому спектру материалов для изучения бурятского языка.

В контексте игровых технологий языковые игры целенаправленно развивают отдельные навыки и знания:

1. Фонетические игры используются для отработки интонации, произношения, ритма и аудирования звуков.
2. Лексические игры представлены для усвоения фраз, идиом, словарного запаса.
3. Грамматические игры даны для закрепления структур, правил, форм слов.

Принципы эффективного использования языковых игр:

1. Четкая цель: каждая игра должна иметь конкретную педагогическую цель.
2. Соответствие уровню: игра должна быть подобрана с учетом языкового уровня и возраста учащихся.
3. Понятные правила: инструкции должны быть максимально простыми и ясными.
4. Ограниченное время: игры должны быть достаточно динамичными, чтобы не наскучить.
5. Роль учителя: учитель выступает в роли организатора, модератора и помощника, а не строгого контролера.

6. Обратная связь: после игры важно провести анализ, дать обратную связь, исправить ошибки и подвести итоги.

7. Разнообразие: не стоит использовать одни и те же игры постоянно. Языковые игры — это не просто развлечение, а мощный дидактический инструмент, который, при правильном применении, значительно повышает эффективность обучения родному языку.

Следует отметить, что современные игровые технологии имеют богатые возможности для создания увлекательной, эффективной и интерактивной среды изучения разных языков в начальной школе. Они обеспечивают теоретическую и практическую подготовку, сопровождаемую закреплением полученных знаний на практике. Вышеописанные современные педагогические технологии позволяют систематизировать применение игр на уроках родного языка в начальной школе, осуществить качественный отбор игровых технологий в зависимости от текущих задач урока.

С этой целью разработан комплекс дидактических игр к УМК «Буряад хэлэн» 1-го класса [4; 5; 7]. Так, нами предлагается 7 языковых игр, а также 1 игра с использованием компьютерных технологий (далее — ИКТ), которые можно использовать в преподавании родного (бурятского) языка в 1-м классе начальной школы.

Эти игры системно охватывают основные разделы программы: развитие фонематического слуха и правильного произношения, активное обогащение лексического запаса, усвоение базовых грамматических конструкций, а также стимулируют развитие навыков говорения и аудирования. При разработке игр нами описаны цели игры, языковой или речевой материал, на усвоение которого направлены игра, оборудование, а также описание хода игры.

Фонетическая игра

Цель игры: развитие навыков фонематического слуха.

1. Название игры: «Аялгануудай орон» («Страна гласных»)

Тема урока: «Аялган үзэгүүд яажа илгардаг бэ?» [4, с. 17–18].

Цель игры: развитие навыков фонематического слуха. Эта игра позволяет учащимся развить внимание и фонематический слух и различать в словах звуки с мужскими, женскими и нейтральными гласными.

Оборудование: список слов — *нохой, гахай, үхэр, тэмээн, морин, хонин, тахья, могой, луу, бар, туулай, бишэн, үнэгэн, мэлхэй, эрбээхэй*.

Ход игры:

1. Учитель делит класс на три команды и объясняет учащимся, что в стране гласных они живут в трех домиках: «Эрэ аялгануудай гэр» — это первая команда, «Эмэ аялгануудай гэр» — это вторая команда и «Эрсэ аялгануудай гэр» — это третья команда.

2. Учитель произносит слова, если в слове звучат женские гласные (*үхэр, тэмээн, үнэгэн, мэлхэй, эрбээхэй*), то встает вторая команда, если мужские (*нохой, гахай, тахья, могой, луу, бар, туулай*) — первая команда, а если нейтральные (*морин, хонин, бишэн*) — третья команда.

3. Задача учащихся: определить, к какому «домику» относится слово.

Побеждает та команда, которая правильно определила все слова.

Лексическая игра

Цель: расширение словарного запаса, понимание значения слов, соотнесение слова с образом.

2. Название игры: «*Шэдитэ мэшээг*» («*Волшебный мешочек*»)

Тема урока: «Сагаалган»

Цель игры: закрепление активного словарного запаса по теме «Монгол литын 12 амитад»; понимание значения слов, соотнесение слова с образом.

Оборудование:

Непрозрачный мешочек; набор небольших игрушек или карточек с изображениями 12 животных по лунному календарю; фишки или другие поощрительные жетоны.

Ход игры:

1. Учитель заранее помещает в непрозрачный мешочек игрушки или карточки с изображением 12 животных по лунному календарю.

2. Каждый учащийся по очереди подходит к мешочку, опускает руку и, не глядя, достает одну игрушку или карточку. Задача ребенка — громко и правильно назвать животное на бурятском языке. За каждый правильный ответ ребенок получает фишку (или другое поощрение). Игра продолжается до тех пор, пока все предметы не будут названы или пока каждый ученик не сделает несколько попыток.

3. Затем учитель рассказывает легенду о 12 животных, как они вошли в лунный календарь.

4. Затем учащиеся выстраивают последовательность 12 животных по лунному календарю.

5. Учащиеся рассказывают, кто в их семье в каком году родился по лунному календарю.

Лексико-орфографическая игра

Цель: закрепление и расширение словарного запаса, понимание значения слов, формирование навыков правильного написания изученных слов, соотнесение звука с буквой.

3. Название игры: «*Үгэ зохёо*» («Составь слово»)

Тема урока: «*Үгэ соо аялган үзэгүүд яаж таарадаг бэ?*» [4, с.19]

Цель игры: научить детей составлять слова из отдельных букв, развивать навыки звуко-буквенного анализа и синтеза, закреплять изученную лексику и формировать представление о структуре бурятских слов.

Оборудование: наборы карточек с буквами бурятского алфавита (по несколько штук каждого символа, включая специфические бурятские буквы: *γ*, *h*, *өө*) и карточки с картинками изученных слов (например: «*түйсэ*» — туесок, «*торхо*» — кадушка из бересты, «*хуяг*» — кружка из бересты, «*үргэбишэ*» — колчан на ремне из бересты и др.).

Ход игры:

1. Учитель показывает детям одну из карточек с картинкой (например, картинку с изображением кадушки).

2. Учащиеся должны назвать изображенный предмет на бурятском языке (торхо), объяснить значение этого слова и то, где оно используется.

3. Затем учащиеся из своих наборов карточек с буквами находят необходимые буквы (Т, О, Р, Х, О) и выкладывают из них слово.

4. Учитель проверяет правильность составленного слова, при необходимости корректирует и просит детей прочитать слово вслух.

Игра позволяет на практике отработать закон гармонии гласных в бурятском языке. Например, при составлении слова «*түйсэ*» (туесок) дети будут использовать только гласные женского ряда, а при составлении слова «*хуяг*» (кружка из бересты) — гласные мужского ряда. Это помогает интуитивно усваивать одно из ключевых правил орфографии бурятского языка.

Лексико-грамматическая игра

Цель: повторение пройденного лексического и грамматического материала.

4. Название игры: *Энэ хэн бэ? Энэ юун бэ?* («Это кто? Это что?»)

Тема урока: «*Хэн? Юун? гэхэн асуудалда харюусаһан үгэнүүд*» [4, с. 52].

Цель игры: повторение пройденного лексического и грамматического материала и использование их в простых грамматических конструкциях (например, вопросы «*Энэ хэн бэ?*», «*Энэ юун бэ?*»).

Оборудование: карточки с изображениями деревьев («*уляһан*» — осина, «*уляангир*» — тополь, «*хуһан*» — береза, «*нарһан*» — сосна, «*хасуури*» — ель) и животных («*баабгай*» — медведь, «*шионо*» — волк, «*шандаган*» — заяц), фото родственников («*аба*» — папа, «*эжы*» — мама, «*ахай*» — брат, «*эгэшэ*» — сестра, «*нагаса эжы*» — бабушка по матери). Жетоны, стикеры или маленькие призы для поощрения.

Ход игры: учитель показывает картинку или фотографию учащихся со стола. Если это человек, учащийся спрашивает: «*Энэ хэн бэ?*» (Это кто?). Если предмет или другие живые существа — «*Энэ юун бэ?*» (Это что?). Другие участники игры отвечают на заданные вопросы. Здесь учащиеся повторяют пройденный лексический материал по теме «*Мододой нюуса*» (названия деревьев) и термины родства на бурятском языке, а также закрепляют грамматический материал по теме «*Хэн? Юун? гэхэн асуудалда харюусаһан үгэнүүд*». В конце игры учащиеся делают вывод.

Грамматическая игра

Цель: осознанное применение базовых грамматических правил.

5. Название игры: «*Хэн юу хэнэб?*» («Кто что делает?»)

Тема урока: «*Юу хэнэ? Янаб? гэхэн асуудалда ямар үгэнүүд харюусанаб?*» [4, с. 54].

Цель игры: закрепление пройденной темы. Развитие навыков аудирования и говорения. Установление связи между действием и его словесным обозначением.

Оборудование: список слов «*зурана*» — рисует, «*унтана*» — спит, «*уншана*» — читает, «*дэбхэрнэ*» — прыгает, «*дуулана*» — поет, «*бэшэнэ*» — пишет, «*һуняана*» — подтягивается, «*ханыана*» — кашляет, «*энеэнэ*» — смеется, «*сухалдана*» — злится).

Ход игры:

1. Первый вариант: учитель говорит слово-глагол, учащиеся имитируют это действие.

2. Второй вариант: учитель обращается к определенному ученику и называет слово-глагол, тот имитирует действие. Третий ученик должен сказать, что делает предыдущий игрок. Например: *Эрдэм ном уншана*.

Творческая игра

Цель: стимулирование речевой активности, развитие воображения, применение полученных знаний в связной речи.

6. Название игры: «*Үгэ зура*» (Нарисуй слово)

Тема урока: «*Ямар абяае түргэн аялган абяан гэнэб? Удаан аялган абяае яажа бэшэхэб?*» [4, с. 8–19].

«*Я, яа, е, еэ, ё, ёо, ю, юу и, ии үзэгүүд ямар “ажалтайб”?*» [4, с. 36–37].

Цель игры: развитие навыков аудирования, развитие творческого мышления и воображения. Закрепление пройденной лексики и правил написания слов.

Оборудование: листы бумаги, цветные карандаши.

Ход игры:

1. Учитель произносит слово («*улаалзай*» — саранка, «*ургы*» — подснежник, «*нямняа*» — одуванчик) на бурятском языке, учащиеся переводят на русский язык. Рассказывают, растут ли эти цветы в их местности. Как они выглядят? Какого цвета?

2. Затем рисуют этот цветок на бумаге.

3. Внизу подписывают название цветка на бурятском языке, повторяя правила написания кратких и долгих гласных, йотированных гласных. Определяют в каждом слове количество слогов.

Грамматическая игра

7. Название игры: «*Ямар үнгэтэй нааданхайб?*» («Какого цвета игрушка?»). Игра разработана с помощью приложения LearningApps (<https://learningapps.org/watch?v=pktmiow3t25>)

Тема урока: «*Ямар? гэхэн асуудалда ямар үгэнүүд харюусанаб?*» [4, с. 44–45].

Цель: повторение пройденного грамматического материала.

С помощью игры выявляются знание учащихся имен прилагательных бурятского языка.

Оборудование: компьютер.

Ход игры: учитель отправляет ссылку для входа в игру ученикам.

1. На экране создаются «корзины» или «группы» с названиями цветов на бурятском языке (например, «*улаан*», «*хүхэ*»), каждая с аудиозаписью названия.

2. Ниже появляются различные предметы, окрашенные в эти цвета (изображения). Например: «*улаан шар*» — красный шар, «*хүхэ трактор*» — синий трактор, «*ногоон могой*» — зеленая змея и т. д. Каждое изображение — отдельный элемент.

3. Задача ученика — перетащить каждый предмет в соответствующую «цветовую корзину».

4. При клике на название группы, оно озвучивается. При перетаскивании предмета, если он помещен правильно, он «фиксируется» в корзине.

5. Задача ученика — повторить слово за диктором.

6. В конце игры появляется сообщение об успехе.

Предложенный комплекс дидактических игр можно применять на уроках бурятского языка как родного в 1-м классе. Все разработанные игры составлены в соответствии с темами уроков УМК «Буряад хэлэн» 1-го класса [4; 5; 7].

Вывод. Использование дидактических игр на уроках бурятского языка как родного в 1-м классе стимулирует интерес к изучению родного (бурятского) языка, делает процесс изучения более увлекательным, повышает мотивацию, снижает утомляемость, создает благоприятную атмосферу на уроке.

Литература

1. Венгер Л. А., Пилюгина Э. Г., Венгер Н. Б. Воспитание сенсорной культуры ребенка от рождения до 6 лет: книга для воспитателя детского сада / под редакцией Л. А. Венгера. Москва: Просвещение, 1988. 144 с.
2. Воронцова М. Е. Роль дидактической игры в процессе обучения младших школьников // Вестник магистратуры. 2019. № 1–2(88). С.121–122.
3. Выготский Л. С. Психология: Мир психологии. Москва: ЭКСПО-Пресс, 2012. 1008 с. Текст: непосредственный.
4. Буряад хэлэн: нуралсалай ном. 1-дэхи класс. Шэнэлэгдэһэн 2-дохи хэблэл / Р. С. Дылыкова, С. И. Аюшиева, Л. Д. Доржиева [и др.]. Улаан-Үдэ: Бэлиг, 2022. 64 х.: зурагууд.
5. Буряад хэлэн: Багшын ном. 1-дэхи класс / Р. С. Дылыкова, С. И. Аюшиева, Л. Д. Доржиева [и др.]. Улаан-Үдэ: Бэлиг, 2022. 48 х.
6. Дылыкова Р. С. Буряад нургуулин программанууд: Буряад хэлэн. 1–4 классууд. Улаан-Үдэ: Бэлиг, 2013. 40 х.
7. Буряад хэлэн. Ажалай дэбтэр. 1-дэхи класс / Е. Б. Очирова, В. Н. Очирова, Л. Д. Доржиева, С. И. Аюшиева. Улаан-Үдэ: Бэлиг, 2013. 56 х.: зурагууд.
8. Сорокина А. И. Дидактические игры в детском саду: пособие для воспитателя детского сада. Москва: Просвещение, 1982. 96 с.
9. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. Москва: Просвещение, 1984. 112 с.
10. Ушинский К. Д. Избранные педагогические сочинения: в 2 томах. Москва: Педагогика, 1954. Т. 2. С. 313–559.
11. Щукин А. Н. Методы и технологии обучения иностранным языкам: учебное пособие. Москва: Икар, 2017. 240 с.
12. Эльконин Д. Б. Психология игры. Изд. 2. Москва: ВЛАДОС, 1999. 360 с.

Статья поступила в редакцию 20.03.2026; одобрена после рецензирования 23.03.2026; принята к публикации 31.03.2026.

Using Didactic Games in Mother Tongue Classes in Primary School

Lyudmila V. Ayusheeva

Cand. Sci. (Education), A/Prof., Senior Methodologist
Dorzhi Banzarov Buryat State University
24a Smolina St., 670000 Ulan-Ude, 670000, Russia
6535671@mail.ru

Lyudmila Ts. Budaeva

Primary School Teacher
MAOU Sotnikovskaya General Secondary School
18 Traktovaya St, Ivolginsky District, 671056 Sotnikovo Selo, Russia
budaeva28@mail.ru

Darima D. Dambaeva

Primary School Teacher
MBOU Namsaraev Kizhinginskaya General Secondary School
3 Kommunisticheskaya St., Kizhinginsky District, 671450 Kizhinga Selo, Russia
tsydenovadarima02@mail.ru

Abstract. The *purpose* of this work is to provide a theoretical justification for using game-based technologies in the mother tongue instruction in primary school and to practically develop a set of didactic games for the *Buryaad Khelen* (Buryat Language) teaching material for the 1st grade. *Main part:* Game-based activities in the classroom help increase interest in the subject, alleviate difficulties in memorizing educational material, and develop the thinking skills of younger schoolchildren. These activities foster positive personality traits – such as patience, perseverance, responsibility, curiosity, and a drive for cognitive activity – while developing communication skills, relieving emotional tensions, and strengthening learning motivation. Drawing on the fundamental works of L. S. Vygotsky, K. D. Ushinsky, D. B. Elkonin, and others, this study explores the concepts of *game*, *didactic game*, and *game-based activity*, and defines various types of didactic games. An analysis of modern game technologies (educational applications, online platforms with gamification elements) was conducted, showing that they significantly expand the possibilities of didactic games by making the process of learning the mother tongue (Buryat) significantly more interactive, visual, individualized, and motivating. Seven language games were developed: one phonetic game, one lexical game, one lexico-orthographic game, one lexico-grammatical game, two grammatical games, and one creative game. *Conclusions:* The use of didactic games in mother tongue (Buryat) classes in the 1st grade stimulates interest in language study and makes the learning process more engaging.

Keywords: mother tongue (Buryat), primary school, 1st grade students, lesson, didactic game, game-based activity, game-based technologies.

For citation

Ayusheeva L. V., Budaeva L. Ts., Dambaeva D. D. Using Didactic Games in Mother Tongue Classes in Primary School. *Buryat Language and Literature in School*. 2026; 1: 15–25 (In Russ.)

The article was submitted 20.03.2026; approved after reviewing 23.03.2026; accepted for publication 31.03.2026.