

Научная статья

УДК 821.512.31.0

DOI 10.18101/3033-1310-2026-2-51-57

Интерактивные книги как инновационный способ повышения качества обучения бурятскому языку в условиях отсутствия речевой среды

© Намдакова Туяна Мункожаргаловна

учитель бурятского языка высшей категории,

Средняя общеобразовательная школа № 8 г. Улан-Удэ

Россия, 670023, г. Улан-Удэ, ул. Автотранспортная, 5а

t.namdakova@mail.ru

Аннотация. Статья посвящена проблеме сохранения и развития бурятского языка в условиях городской среды, где естественная речевая практика ограничена. Автором представлена методическая разработка по созданию интерактивных пособий в программе StoryJumper, реализуемая с 2020 г. В работе описан опыт совместной деятельности учителя и обучающихся 5–8-х классов по созданию более десяти интерактивных книг на различные темы, включая произведения бурятских писателей и творческие работы учащихся. Особое внимание уделено дидактическому потенциалу аудиосопровождения для формирования правильного произношения и выразительной речи, а также возможностям организации проектной деятельности. Проведен анализ результатов внедрения технологии за последние три года: повышение мотивации, качества знаний, вовлечение родителей в образовательный процесс и достижения учащихся в конкурсах различного уровня. Материалы статьи могут быть использованы в практике преподавания родных языков коренных малочисленных народов.

Ключевые слова: бурятский язык, интерактивные книги, StoryJumper, цифровые образовательные ресурсы, полилингвальное образование, родной язык, ИКТ в образовании, проектная деятельность, аудиокниги, этнокультурное образование.

Для цитирования

Намдакова Т. М. Интерактивные книги как инновационный способ повышения качества обучения бурятскому языку в условиях отсутствия речевой среды // Бурятский язык и литература в школе. Буряад хэлэн болон уран зохёол хургуулида. 2026. Вып. 2. С. 51–57.

Введение. В современных условиях цифровой трансформации образования использование инновационных технологий становится необходимым инструментом организации образовательного процесса. Внедрение современных педагогических технологий подразумевает широкое использование информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), что приводит к интенсификации обучения, увеличению его плотности и насыщенности [5].

Особую актуальность эта проблема приобретает при обучении родным языкам коренных малочисленных народов в условиях города, где естественная речевая среда практически отсутствует. Согласно педагогическим наблюдениям учащиеся городских школ Республики Бурятия часто владеют бурятским языком на бытовом уровне или не владеют им вовсе, что требует поиска новых эффективных методов погружения в языковую среду. Инновационные технологии призваны стать инструментом педагогической деятельности учителя в реализации поставленных целей.

StoryJumper представляет собой онлайн-платформу для создания цифровой истории на основе текстов, изображений и фотографий с возможностью оформления их в виде книги с перелистывающимися страницами. Сервис интегрирован с Google Classroom, позволяет импортировать учащихся и создавать задания, что делает его удобным инструментом для образовательного процесса¹.

Целью данной работы являются теоретическое обоснование, практическая апробация и анализ эффективности методики создания интерактивных книг в программе StoryJumper как средства повышения качества обучения бурятскому языку и формирования устойчивой мотивации к его изучению у учащихся 5–8-х классов в условиях несовершенного владения языком.

Исследование проводилось на базе муниципального автономного общеобразовательного учреждения «Средняя общеобразовательная школа № 8 г. Улан-Удэ» среди учащихся 5–8-х классов в период с 2020 по 2026 г. По данной методической теме работа ведется с 2020 г. по настоящее время.

Материалом для создания интерактивных пособий послужили:

- лексические темы учебной программы («Тамир» — «Спорт», «Буряад хубсахан» — «Одежда», «Хоолой нэрэ» — «Меню», «Элүүр мэндэ байдал» — «Здоровый образ жизни»);
- аутентичные тексты бурятских писателей (Б. Д. Абидуев, Д. Д. Ошоров, Ж. Зимин);
- произведения устного народного творчества (пословицы, поговорки);
- произведения собственного сочинения учащихся.

В качестве объекта исследования была выбрана компьютерная программа StoryJumper, с помощью которой любой учащийся может создать авторское электронное пособие при поддержке преподавателя. Анализ возможностей реализации компьютерной программы позволил прийти к выводу, что существует множество способов создания авторского интерактивного пособия для повышения эффективности овладения родным языком, не требующих финансовых затрат [6, с. 67].

В работе использовались следующие методы исследования:

1. Теоретические: анализ педагогической и методической литературы по проблеме использования ИКТ в образовании, изучение возможностей компьютерных программ для создания интерактивного контента.
2. Эмпирические: педагогическое наблюдение, анкетирование учащихся и родителей (опрошено 67 респондентов), анализ продуктов деятельности (созданных интерактивных книг), изучение результативности участия в конкурсах.
3. Практические: проектно-исследовательская деятельность (совместная деятельность учителя и учащихся по созданию сценариев, подбору иллюстраций и аудиозаписей), экспериментальное внедрение созданных интерактивных книг в урочную и внеурочную деятельность, анализ динамики качества знаний.

Целевая аудитория: методическая разработка ориентирована на учащихся среднего школьного возраста (5–8-е классы).

Технологические возможности платформы StoryJumper для образовательных целей: StoryJumper представляет собой удобный инструмент, помогающий писать и иллюстрировать рассказы, создавать собственные книги с использованием набора

¹ StoryJumper Teacher's Guide // StoryJumper. 2026. URL: <https://www.storyjumper.com/main/classroom> (дата обращения: 10.03.2026).

интуитивно понятных встроенных инструментов. На страницы цифровой книги можно добавлять фоновые изображения, картинки, загруженные с ПК, и тексты¹.

Ключевые возможности сервиса для образовательной деятельности:

1. Создание различных типов книг: индивидуальные, групповые (коллективные) проекты, компиляционные сборники, книги-шаблоны².

2. Мультимедийность: возможность добавления текста, изображений, аудиозаписей (голос, музыка, звуковые эффекты)³.

3. Интеграция с образовательными платформами: поддержка Google Classroom, автоматическая генерация логинов для учащихся, создание виртуальных классов⁴.

4. Доступность: в бесплатном аккаунте можно создать неограниченное количество цифровых книг, поддерживается кириллица⁵.

5. Возможность публикации: книги можно сохранять на сервисе, делиться ссылками, встраивать в блоги и сайты с помощью виджета⁶.

Интерактивность как основа диалогового обучения

Интерактивные пособия, созданные в программе StoryJumper, представляют собой одно из возможных условий обучения бурятскому языку, допускающее во время урока совместить визуальную, звуковую и тактильную формы обучения. Интерактивность означает способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога. Следовательно, интерактивное обучение — это прежде всего диалоговое обучение, построенное на взаимодействии детей с учебным окружением, образовательной средой, которая служит областью осваиваемого опыта, в ходе которого осуществляется взаимодействие педагога и воспитанника [3, с. 45].

Классификация созданных интерактивных книг

Совместно с обучающимися в конструкторе программы StoryJumper были созданы интерактивные книги на разные темы. Всего создано более десяти интерактивных книг, которые можно классифицировать по следующим тематическим блокам:

1. Лексико-тематические книги: «Хоолой нэрэ» («Меню»), «Тамир» («Спорт»), «Буряад хубсахан» («Одежда»), «Элүүр мэндэ байдал» («Здоровый образ жизни»).

¹ ¹ StoryJumper — платформа для создания интерактивных книг и творческой работы учащихся // Дидактор. 2025. URL: <http://didaktor.ru/storyjumper-platforma-dlya-sozdaniya-interaktivnyx-knig-i-tvorcheskoj-raboty-uchashhixsya/> (дата обращения: 10.03.2026).

² Там же.

³ StoryJumper — платформа для создания интерактивных книг и творческой работы учащихся // Дидактор. 2025. URL: <http://didaktor.ru/storyjumper-platforma-dlya-sozdaniya-interaktivnyx-knig-i-tvorcheskoj-raboty-uchashhixsya/> (дата обращения: 10.03.2026).

⁴ StoryJumper Teacher's Guide // StoryJumper. 2026. URL: <https://www.storyjumper.com/main/classroom> (дата обращения: 10.03.2026).

⁵ As a teacher, how do I set up collaborative group / class books? // StoryJumper Zendesk. 2025. URL: <https://storyjumper.zendesk.com/hc/en-us/articles/360019003271-As-a-teacher-how-do-I-set-up-collaborative-group-class-books> (дата обращения: 10.03.2026).

⁶ Федеральный институт родных языков народов РФ. Концепция полилингвального образования в Российской Федерации. Москва, 2023. 89 с.

2. Культурологические и этнографические книги: «Буряад оньһон үгэнүүд» (Бурятские пословицы), «Буряад нааданууд» (Бурятские народные игры), «Сага-алган» (Белый месяц), «Сагаан эдээн» (Белая пища), «Арадай аман зохёолнууд» (Устное народное творчество).

3. Литературные книги (иллюстрированные и озвученные версии произведений): Б. Д. Абидуев «Тэхэ Бабанын түүхэ» (Храбрый козленок Бабана), Д. Д. Ошоров «Амитадай арсалдаан» (Спор животных).

4. Творческие и авторские работы учащихся: в рамках учебной деятельности школьниками созданы следующие оригинальные работы: «Сэдьхэлэйм аялганууд» (Мелодии моей души) — авторский сборник стихотворений; «Минии дура-тай нохой» (Моя любимая собака) — рассказ о преданном друге; «Кафе Туяа» — интерактивное пособие для отработки навыков составления анонсов и меню; «Буряад уран зохёолшод» (Бурятские писатели) — обзор творчества национальных авторов.

Методический подход к работе с интерактивной книгой (на примере издания «Хилээмэн»)

Интерактивная книга «Хилээмэн» (Хлеб), созданная на основе стихотворения Ж. Зимины, реализует комплексное обучение языковым навыкам через следующие этапы:

1. Речевые образцы — настройка артикуляционного аппарата и подготовка учащихся к восприятию стихотворного текста на бурятском языке.

2. Поэтический текст — знакомство с аутентичным материалом, развитие техники чтения и смыслового понимания.

3. Обогащение словарного запаса по теме «Разновидности хлеба» и погружение в культурные реалии.

4. Начальный литературоведческий анализ — формирование аналитического мышления, выявление структуры художественного произведения.

5. Продуктивная деятельность «Откуда пришел хлеб» — формирование связной речи, развитие творческих способностей.

6. Ответы на вопросы учителя — формирование диалогической речи.

Интерактивные книги как эффективное средство формирования произносительных навыков

Особый акцент в современном обучении ставится на собственную деятельность ребёнка по поиску, осознанию и переработке новых знаний. Вместе с учениками на уроке создаются аудиокнижки. Учащиеся рисуют эпизоды (предварительно оговаривается, кто что будет рисовать), затем производится сканирование и соединение с аудиозаписью с использованием программ PowerPoint, Movie Maker. Созданы пять аудиокниг: «Амитадай арсалдаан», «Сэдьхэлэй аялганууд», «Хилээмэн», «Мой город Улан-Удэ», «Моя Бурятия».

Главное преимущество использования интерактивных книг заключается в том, что они обеспечивают удобную визуализацию текстовых и графических элементов. В то же время аудиосопровождение дает возможность формировать правильное произношение звуков, слов, словосочетаний и предложений, что влияет на выразительность речи. Чтение и запись собственного голоса позволяют учащимся слышать себя со стороны, работать над дикцией и интонацией. Это особенно важно в условиях отсутствия постоянной речевой практики вне школы [6].

Платформа StoryJumper предоставляет удобный инструментарий для озвучивания книг: учащиеся могут записывать голосовое сопровождение для каждой страницы, добавлять фоновую музыку и звуковые эффекты¹.

Интерактивная книга Б. Д. Абидуева «Тэхэ Бабанын түүхэ» стала результатом продуктивной совместной деятельности учителя и обучающихся. Дети в ходе работы с большим удовольствием подбирали иллюстрации, а при составлении сценария по сказке искали соответствующие слова для выражения мыслей автора.

Кроме того, платформа StoryJumper открывает широкие возможности для организации групповой работы. Учитель может инициировать создание групповой книги, распределить страницы между учащимися, чтобы каждый ученик отвечал за свою часть проекта. Возможен вариант, когда учащиеся самостоятельно создают группы и приглашают соавторов. Групповые книги не только увлекают обучающихся, но и развивают их читательские и произносительные умения.

Вовлечение родителей в образовательный процесс

Важным аспектом применения интерактивных книг является возможность вовлечения родителей в процесс обучения. Если дети создают интерактивные книги в домашних условиях, в процесс включаются родители и с огромным удовлетворением совместно с ребенком осваивают бурятский язык. Это способствует становлению межпоколенческой передачи языка и укреплению семейных связей.

Результативность внедрения методической разработки

Период применения. По данной методической теме работа ведется с 2020 г. по настоящее время в МАОУ СОШ № 8 г. Улан-Удэ.

Количественные результаты: в 6 «а» классе (25 учащихся) создано 16 интерактивных пособий. Всего за время работы создано более десяти интерактивных книг на различные темы.

Качественные результаты: StoryJumper — это идеальный способ помочь обучающимся обрести уверенность в своих способностях и в освоении знаний по бурятскому языкознанию, поделиться своими коммуникативными умениями, продемонстрировать культурологические, лингвокультурологические и этнолингвистические знания друзьям и семье, а также стать публикуемыми авторами.

Результатами внедрения авторской программы стали положительная динамика качества обучения, повышение мотивации учебной деятельности, устойчивый познавательный интерес к урокам бурятского языка, высокая активность и результативность участия в конференциях, олимпиадах и конкурсах.

Среди достижений учащихся:

- международный фестиваль «Детство без границ» — 1-е место;
- международный театральный фестиваль — 2-е место;
- международный конкурс «Оюун бэлиг» — 1-е место;
- международный конкурс «Мой край, моя земля» — 2-е место;
- межрегиональный турнир по электронному учебнику — 3-е место;
- муниципальный конкурс «Би буряадби» — 1-е, 3-е места;
- муниципальный конкурс знатоков бурятских пословиц — 1-е место;

¹ StoryJumper — платформа для создания интерактивных книг и творческой работы учащихся // Дидактор. 2025. URL: <http://didaktor.ru/storyjumper-platforma-dlya-sozdaniya-interaktivnyx-knig-i-tvorcheskoj-raboty-uchashixsya/> (дата обращения: 10.03.2026).

– муниципальный фестиваль-конкурс детских театральных постановок на бурятском языке — 1-е место.

Через создание интерактивных книг используются следующие инновационные технологии: интерактивное обучение, информационно-коммуникационные технологии, проектно-исследовательские технологии, игровые технологии, технологии развития критического мышления, проблемное обучение, здоровьесберегающие технологии, технологии сотрудничества.

Заключение. Проведенное исследование и многолетний практический опыт позволяют сделать следующие выводы: интерактивные книги, созданные в программе StoryJumper, являются эффективным средством обучения бурятскому языку в условиях недостаточного владения им. Данный подход позволяет создать информационно-образовательную среду, способствующую самостоятельному структурированию знаний и формированию коммуникативных умений.

Предложенная методика сочетает визуализацию и аудиосопровождение, что способствует постановке правильного произношения и формированию выразительной устной речи. Возможность записи собственного голоса становится ключевым инструментом при отработке фонетических навыков.

Применение платформы StoryJumper усиливает учебную мотивацию благодаря проектной деятельности творческого характера и возможности почувствовать себя «настоящим издателем»: продемонстрировать результаты своей работы близким и друзьям. Создание интерактивных книг в домашней обстановке вовлекает родителей в процесс изучения языка, укрепляет внутрисемейные и межпоколенческие связи — что особенно ценно для сохранения языков коренных народов.

Новизна разработки заключается в авторском создании электронного пособия средствами программы StoryJumper, которая ранее не применялась в школьной практике преподавания бурятского языка.

Практическая значимость состоит в том, что подготовленные интерактивные книги могут использоваться на уроках, во внеурочной деятельности и при домашних занятиях. В школах остро ощущается нехватка интерактивных дидактических материалов, поэтому учащиеся способны помочь учителям, самостоятельно разрабатывая такие пособия и параллельно совершенствуя собственные навыки. Представленная методическая разработка рекомендуется к распространению в регионах Российской Федерации как инструмент сохранения языкового разнообразия и внедрения в практику преподавания родных языков коренных малочисленных народов.

Литература

1. Абикуев Б. Д. Тэхэ Бабанын түүхэ. Улаан-Үдэ: Буряад ном, 2018. 36 с.
2. Базаров Б. Д. Этнокультурное образование в Республике Бурятия: состояние и перспективы. Улан-Удэ: Изд-во БНЦ СО РАН, 2021. 184 с.
3. Иванова Н. И. Цифровые ресурсы в этнокультурном образовании: проблемы и перспективы // Вестник Института родных языков. 2024. № 3. С. 45–52.
4. Ошоров Д. Д. Амигадай арсалдаан: сказки для детей. Улан-Удэ: Бэлиг, 2019. 48 с.
5. Полат Е. С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования. Москва: Академия, 2020. 368 с.

Т. М. Намдакова. Интерактивные книги как инновационный способ повышения качества обучения бурятскому языку в условиях отсутствия речевой среды

6. Ринчинова С. Б. Интерактивные методы обучения бурятскому языку в условиях городской школы // Успехи современной науки и образования. 2022. Т. 3, № 4. С. 67–71.

7. Содномов С. Ц. Методика преподавания бурятского языка в условиях двуязычия. Улан-Удэ: Изд-во Бурят. гос. ун-та, 2020. 212 с.

Статья поступила в редакцию 28.05.2026; одобрена после рецензирования 01.06.2026; принята к публикации 09.06.2026.

Interactive Books as an Innovative Way to Enhance
the Quality of Buryat Language Instruction
In the Absence of a Language Environment

Tuyana M. Namdakova

Highest-Category Teacher of Buryat Language
MAOU Secondary General School No. 8 of Ulan-Ude
Ulan-Ude, Russia
t.namdakova@mail.ru

Abstract. The article addresses the challenges of preserving and developing the Buryat language in an urban environment, where opportunities for natural language use are severely limited. The author presents a methodological framework for creating interactive learning materials using the *StoryJumper* platform, a project that has been implemented since 2020. The article describes the collaborative experience of a teacher and students in grades 5-8 in producing more than ten interactive books on various topics, including the works of Buryat writers and original creative works by the students themselves. Particular attention is paid to the didactic potential of audio support in developing project-based learning. An analysis of the implementation of this technology over the past three years highlights key outcomes, including increased student motivation, improved learning outcomes, greater parental involvement in the educational process, and students' achievements in various academic competitions and educational events. The findings and materials presented in this article may be effectively applied in the teaching of the native languages of indigenous and minority peoples.

Keywords: the Buryat language, interactive books, StoryJumper, digital educational resources, multilingual education, native language, ICT in education, project-based learning, audiobooks, ethnocultural education.

For citation

Namdakova T. M. Interactive Books as an Innovative Way to Enhance the Quality of Buryat Language Instructions in the Absence of a Language Environment. Buryat Language and Literature in School. 2026; 2: 51–57 (In Russ).

The article was submitted 28.05.2026; approved after reviewing 01.06.2026; accepted for publication 09.06.2026.