Кузьмина Ольга Ивановна,
учитель
Мешкова Алевтина Станиславовна
учитель
МБОУ «СОШ №27»
г. Чебоксары, Чувашская Республика

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЦИФРОВОЙ СРЕДЫ В ОБУЧЕНИИ ШКОЛЬНИКОВ РОДНОМУ (ЧУВАШСКОМУ) ЯЗЫКУ

Аннотация: *в статье рассматривается использование цифровой среды как средства компенсации дефицита естественной языковой среды при обучении школьников 7–11 лет родному чувашскому языку, анализируются направления цифровизации, включая работу над аудированием и произношением, формирование лексико-грамматических навыков через интерактивные задания, знакомство с чувашской культурой посредством мультимедийных ресурсов и организацию проектной деятельности. Обосновывается, что цифровые инструменты обеспечивают индивидуализацию и игровой формат обучения, повышая мотивацию младших школьников, однако их эффективность зависит от встроенности в общую систему языкового образования и поддержки со стороны семьи и школы.*

Ключевые слова: *цифровизация образования, цифровая среда, обучающийся, школьный возраст, родной язык, чувашский язык.*

Использование цифровых технологий в обучении чувашскому языку школьников 7–11 лет следует рассматривать не как простую замену учебника и классной доски экраном, а как новый способ организации языковой практики. Цифровые ресурсы меняют условия, в которых ребенок знакомится с родной речью, слышит ее, запоминает слова и пробует говорить самостоятельно. Это особенно важно для детей, живущих в городах, где чувашский язык может редко звучать за пределами школьного урока и семейного общения. В результате у некоторых учеников он остается преимущественно пассивным: ребенок узнает отдельные слова

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

и выражения, но не всегда может свободно понять фразу или построить собственное высказывание. При этом русский язык обычно преобладает в повседневной жизни – в школе, общении со сверстниками, средствах массовой информации и цифровом пространстве.

В такой ситуации цифровая среда способна частично восполнить недостаток естественного языкового окружения. С ее помощью можно организовать своеобразное искусственное погружение в чувашскую речь: школьник получает возможность регулярно слышать язык, видеть его в письменной форме и применять в разнообразных заданиях. При этом такая практика доступна не только во время урока. Ученик может заниматься самостоятельно дома, возвращаться к уже пройденному материалу и выбирать удобный темп работы. Важно, что цифровые занятия могут дополнять традиционное обучение, а не подменять общение с учителем и живую речевую практику.

Е.А. Ильина [1] отмечает, что одно из наиболее подходящих направлений для применения цифровых средств – развитие навыков аудирования и произношения. Школьникам необходимо слышать правильную и выразительную речь, чтобы постепенно привыкать к звучанию чувашского языка, его интонации и особенностям произношения. Если ученик только начинает изучать язык или давно не пользовался им активно, ему особенно полезно многократно прослушивать короткие аудиозаписи. В цифровом приложении можно остановить запись, повторить отдельное слово или предложение, замедлить звучание и прослушать сложный фрагмент столько раз, сколько потребуется. Подобная работа помогает ребенку не просто услышать незнакомую речь, но и внимательно разобрать ее. Он может сосредоточиться на отдельных звуках, сравнить произношение разных слов, уловить интонацию вопросительного или повествовательного предложения. Некоторые интерактивные тренажеры позволяют записать собственный голос и сопоставить его с образцом. Такая функция может помочь школьнику заметить, какие звуки даются ему легко, а над какими следует поработать.

Однако цифровая оценка не должна восприниматься как безошибочная: важную роль по-прежнему играет педагог, который способен объяснить особенности

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

произношения и поддержать ребенка. Для работы над восприятием речи могут применяться электронные аудиословари, обучающие приложения, записи рассказов, народных сказок, песен и коротких диалогов на чувашском языке. Фольклорные материалы имеют особую ценность: они знакомят детей не только с языком, но и с культурными традициями, образами и сюжетами. Сказку можно слушать целиком, а затем разбирать по частям, отвечать на вопросы, повторять ключевые фразы или пересказывать содержание. Песни помогают запоминать слова благодаря ритму и повторяющимся строкам. Если аудиозапись дополнена иллюстрациями, субтитрами или короткими пояснениями, ребенку проще связать услышанное с его значением. Мультимедийные задания, объединяющие звук, изображение и текст, делают обучение более наглядным и разнообразным. Например, ученик слышит чувашское слово, видит соответствующую картинку и читает его написание. Благодаря этому слово запоминается не только как набор букв, но и как звучащая единица, связанная с конкретным предметом или действием. Разные способы восприятия дополняют друг друга: школьник слышит, как слово произносится, видит, как оно выглядит, и связывает его с определенным образом. Такое сочетание может укреплять запоминание и облегчать последующее использование изученной лексики.

Еще одно важное направление цифрового обучения – расширение словарного запаса и формирование грамматических умений. В этом помогают интерактивные упражнения, в которых ребенок не ограничивается чтением объяснения или выбором ответа из нескольких вариантов. Он может самостоятельно составлять фразы, собирать предложение из отдельных слов, подбирать подписи к изображениям, определять подходящую форму слова или устанавливать связь между вопросом и ответом. Такие действия требуют активного обращения к языковому материалу и помогают постепенно переходить от узнавания слов к их самостоятельному употреблению. Например, в задании школьнику можно предложить набор слов и попросить расположить их так, чтобы получилось осмысленное предложение. В другом упражнении нужно подобрать к изображению название предмета, действие или признак. Можно также предложить заполнить пропуски

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

в коротком диалоге, выбрать подходящее слово для завершения фразы или составить рассказ по серии картинок. Подобные задания особенно полезны, если их содержание связано с понятными ребенку ситуациями: семьей, школой, друзьями, животными, едой, погодой и повседневными занятиями. Знакомые темы помогают сосредоточиться на языке, не перегружая ученика необходимостью одновременно разбираться в сложном контексте.

Игровой формат также может повысить интерес к изучению чувашского языка. Цифровые игры позволяют включать в урок элементы поиска, соревнования и постепенного достижения целей. Ребенок может проходить уровни, получать баллы за правильно выполненные задания, открывать новые карточки или выполнять небольшие миссии на чувашском языке. Например, ему нужно найти предметы в виртуальной комнате, понять короткую инструкцию, выбрать нужную реплику в диалоге или помочь персонажу добраться до цели. При этом игра должна быть связана с конкретной учебной задачей: развивать понимание речи, закреплять лексику или отрабатывать грамматическую конструкцию. Если игровая активность не поддерживает обучение, она может отвлекать от языкового содержания.

По мнению Ю.Н. Семеновой [2] еще одно достоинство цифрового формата – возможность получать обратную связь сразу после выполнения упражнения. Если ученик допустил ошибку, программа может показать правильный вариант, предложить подсказку или направить его к повторению нужного материала. Такая обратная связь помогает быстрее понять результат своей работы. При этом полезно не ограничиваться сообщением «верно» или «неверно», а по возможности объяснять, почему выбранный ответ оказался неподходящим.

Постепенно цифровая среда может использоваться и для развития устной и письменной речи. Ученик может записывать короткие ответы, озвучивать подписи к картинкам, разыгрывать диалоги с одноклассниками или создавать небольшие презентации о своей семье, школе и увлечениях. Письменные задания могут включать составление простых предложений, заполнение электронных карточек, создание коротких рассказов или сообщений. Такие упражнения дают

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

ребенку повод использовать чувашский язык для передачи собственного смысла, а не только для повторения готовых форм.

Необходимо также следить за продолжительностью работы с экраном и чередовать цифровые упражнения с разговорной практикой, чтением бумажных текстов, подвижными играми и творческими заданиями. Роль учителя при этом остается центральной. Педагог выбирает подходящие материалы, связывает цифровые упражнения с темами урока, объясняет незнакомые слова и помогает детям применять изученное в общении.

Таким образом, цифровая среда может существенно расширить возможности обучения чувашскому языку школьников 7–11 лет. Она помогает чаще встречаться с чувашской речью, слушать ее в удобном темпе, повторять произношение, запоминать лексику и осваивать грамматические конструкции через активные задания. Мультимедийные материалы поддерживают интерес и связывают слово с его звучанием, написанием и значением, а интерактивные упражнения дают возможность практиковаться с учетом индивидуального уровня. Наиболее эффективным цифровое обучение становится тогда, когда оно не заменяет живое общение и работу педагога, а дополняет их. В этом случае технологии помогают создать для ребенка более насыщенное языковое пространство и постепенно превратить знакомство с чувашским языком в реальную способность понимать его и использовать в повседневных ситуациях.

Список литературы

1. Цифровизация как фактор сохранения чувашского языка: анализ образовательных ресурсов и проектирование дидактической модели / Е. А. Ильина, Т. В. Денисова, А. Д. Ахвандерова, В. В. Денисова // Вестник чувашского государственного педагогического университета им. И. Я. Яковлева. – 2025. – № 4 (129).

2. Семенова, Ю. Н. Жизнеспособность чувашского языка и традиций в эпоху цифровой трансформации: вызовы, стратегии и новые горизонты / Ю. Н. Семенова // Юный ученый. – 2026. – № 5 (101). – С. 11–14.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)