

Бобровникова Руслана Андреевна,
студентка кафедры теории и практики перевода
специальность Зарубежная филология.
Английский и второй иностранный язык,
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Луганский государственный педагогический университет»

Научный руководитель:
Кокнова Татьяна Анатольевна,
доктор педагогических наук, профессор,
профессор кафедры теории и практики перевода института
филологии и социальных коммуникаций,
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Луганский государственный педагогический университет»

ВИДЫ ИНТЕРАКТИВНЫХ ФЛЕШ-КАРТ И ИХ ДИДАКТИЧЕСКИЕ ФУНКЦИИ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

Аннотация. Статья посвящена исследованию дидактического потенциала интерактивных флеш-карт в обучении английскому языку. Рассматривается их классификация по содержанию и форме. Особое внимание уделяется цифровым платформам Anki, Quizlet и Wordwall, расширяющим возможности традиционных карточек за счет мультимедийности, геймификации, автоматизированного повторения и самостоятельной работы учащихся. Подчеркивается, что использование флеш-карт способствует повышению мотивации, систематизации лексико-грамматического материала, развитию всех видов речевой деятельности и поддержке индивидуализации обучения.

Ключевые слова: Английский язык, лексика, флеш-карты, интерактивные методы, мобильные приложения, Anki, Quizlet, Wordwall.

В современной методике преподавания иностранных языков флеш-карты зарекомендовали себя как удобный способ организации систематической работы с языковым материалом. Е. Г. Никулина и соавторы отмечают такие преимущества флеш-карт в цифровом формате, как: возможность отслеживать прогресс учеников; доступность (ученики могут заниматься дома); возможность создания традиционных дидактических пособий [11, с. 420].

Н. Н. Векуа и Е. А. Мамаева описывают следующие дидактические возможности флеш-карт применительно к обучению в условиях развития современной цифровой образовательной среды: активное участие в процессе изучения иностранного языка; дидактические игры с включением цифровых сервисов; развитие творческого мышления, речи, интеллекта; систематизация и обобщение материала; новые формы контроля; возможность учиться самостоятельно [3, с. 117]. Применение визуальных опор способствует увеличению продолжительности высказываний и уменьшению числа пауз при устном общении, что особенно значимо для подростков, испытывающих трудности с выражением своих мыслей на иностранном языке [4, с. 483].

Данная проблема рассматривается в работе В. В. Матвеева и Д. Н. Грибкова, в которой обосновываются дидактические возможности флеш-карт в формировании иноязычной



коммуникативной компетенции: подчёркивается их интерактивный и коммуникативный потенциал, обеспечивающий повышение учебной мотивации за счёт эффекта погружения и соревновательности, а также возможность организации самостоятельной работы обучающихся во внеаудиторное время [8, с. 27]. Отмечается, что использование флеш-карт способствует развитию навыков аудирования и устного взаимодействия, преодолению языкового барьера и формированию умений профессионального общения в условиях игровой виртуальной среды иноязычного взаимодействия [8, с. 27].

Указанные дидактические возможности флеш-карт наиболее полно реализуются при их целенаправленном подборе в зависимости от содержания и целей обучения. В связи с этим представляется необходимым рассмотреть виды флеш-карт по содержанию.

М. Д. Харченко отмечает, что флеш-карты могут функционировать как в традиционной (бумажной), так и в цифровой форме [13, с. 100]. При этом их методическая ценность наиболее полно раскрывается через содержание, что позволяет выделить несколько типов: лексические флеш-карты, включающие слово, его перевод, определение или визуальную опору; тематические, обеспечивающие систематизацию лексики по принципу смысловой общности; контекстуальные, ориентированные на формирование навыков употребления языковых единиц в речевых ситуациях за счёт включения примеров, устойчивых выражений и диалогов; грамматические, направленные на усвоение структурных моделей языка; а также коммуникативные, стимулирующие развитие устной речи посредством вопросов и ситуационных заданий [1, с. 127].

Современные цифровые технологии расширяют возможности флеш-карт. Широко применяются сервисы Anki, Quizlet и Wordwall для создания, редактирования и использования электронных карточек.

Система Anki представляет собой одну из наиболее распространённых платформ интервального повторения, основанную на карточной модели обучения и алгоритме SuperMemo-2 (SM-2), разработанном П. Возняком [9, с. 37]. Данный алгоритм опирается на учёт числа повторений, коэффициента лёгкости и интервала между повторениями; при этом пользователь оценивает качество ответа по шкале, что определяет последующую динамику предъявления материала [2, с. 65].

В сравнении с классической моделью SM-2, алгоритм Anki характеризуется большей гибкостью: предусматриваются адаптивные интервалы повторения, вариативная система оценки, учёт задержек в выполнении заданий, частичное сохранение интервалов при ошибках и дополнительная модификация коэффициента лёгкости в зависимости от качества ответа [9, с. 38].

Среди преимуществ платформы выделяются доступность, возможность офлайн-использования, автоматизированное планирование повторений, наличие статистики прогресса, высокий уровень персонализации и широкая библиотека пользовательских материалов; в то же время к ограничениям относятся сложность интерфейса, необходимость регулярного использования, ограниченные возможности редактирования готовых наборов и потенциальные технические сбои, включая проблемы синхронизации [7, с. 331].

Платформа Quizlet представляет собой бесплатный веб-сервис для изучения лексики на основе наборов флеш-карт и игровых методов обучения [14, с. 40]. Функциональные возможности ресурса реализуются через несколько режимов работы, включая flashcards (просмотр и самопроверка лексических единиц), learn (адаптивное обучение с возрастающей сложностью заданий), spell (ввод правильного варианта на слух), write (выполнение заданий с элементами воспроизведения и коррекции ошибок), а также test (контрольный режим, включающий задания на заполнение, сопоставление, множественный выбор и установление истинности высказываний, с возможностью пользовательской настройки) [5, с. 44].



В. А. Ильина рассматривает *преимущества* платформы: возможность контролировать деятельность учеников; большое количество готовых наборов карточек; возможность создания собственных модулей с переводом и звуковым сопровождением; игры и тесты; доступность; возможность обмена материалами [6, с. 34]. Недостатками платформы *Quizlet* по мнению автора являются: невозможность использовать некоторые функции в бесплатной версии; отсутствие контекста использования слова; отсутствие возможности диалогового общения [6, с. 34].

Платформа *Wordwall* представляет собой универсальный многофункциональный сервис для создания интерактивных и печатных учебных материалов. Сервис включает конструктор 18 типов заданий для отработки грамматики и лексики: “*match up*” (соотнесение слов с объяснениями), “*quiz*” (викторина), “*unjumble*” (восстановление слов в предложении), “*Gameshow quiz*” (телевикторина с бонусными раундами), “*random wheel*” (рулетка), кроссворды и др [10, с. 161].

Н. С. Симанович выделяет *преимущества* платформы: повышение мотивации учащихся за счёт игрового характера, яркого оформления и звукового сопровождения; разнообразие форм работы; индивидуализация обучения через подбор уровня сложности; автоматическое оценивание; широкий спектр заданий, охватывающих аудирование, чтение, письмо и говорение [12, с. 104]. Автор подчёркивает *недостатки* платформы: зависимость от стабильного интернет-соединения; слабая интеграция с традиционными учебными пособиями, что требует дополнительного времени на разработку материалов, согласованных с программой [12, с. 104].

В заключение стоит подчеркнуть, что цифровые флэш-карты эффективно повышают мотивацию учащихся за счёт геймификации, эффекта погружения и соревновательных элементов, обеспечивая интервальные повторения, систематизацию лексического материала и развитие всех видов речевой деятельности. По содержанию они классифицируются на лексические, тематические, контекстуальные, грамматические и коммуникативные типы, применимые на всех этапах урока. Платформы *Anki* (с алгоритмом *SM-2*), *Quizlet* (с игровыми режимами) и *Wordwall* (с множеством шаблонов интерактивных заданий) расширяют их возможности мультимедийностью и самостоятельной работой, требуя при этом стабильного интернета и адаптации к учебной программе.

Список литературы:

1. Акчурина Л. О. Дидактический потенциал флэш-карт в обучении иностранному языку / Л. О. Акчурина, И. В. Воеводина // X Авдеевские чтения, – 2022. – С. 126–129.
2. Алиев, Т. М. Алгоритмы интервальных повторений в мобильных приложениях *supermemo* и *Anki* / Т. М. Алиев // Инновационные научные исследования, – 2023. – № 5-3 (29). – С. 62–69.
3. Векуа Н. Н. Использование флэш-карт как средства развития вербальной креативности студентов / Н. Н. Векуа, Е. А. Мамаева // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Информатизация образования, – 2022. – № 2. – С. 108–120.
4. Данилова Е. С. Ментальные карты как инструмент развития коммуникативной компетентности школьников в обучении английскому языку: теоретические и практические аспекты / Е. С. Данилова, Т. А. Кокнова // Традиции и инновации в современном образовательном пространстве : Сборник статей молодых ученых Российской академии образования. – Москва : Российская академия образования, – 2025. – С. 481–485.
5. Ещенко Л. В. Использование мультиплатформенных сервисов *Anki*, *Quizlet* и *Memrise* в обучении лексике: за и против / Л. В. Ещенко, И. С. Красько, М. Н. Мохосоева // Челябинский гуманитарий, – 2025. – № 4 (73). – С. 40–49.



6. Ильина, В. А. Edvibe и Quizlet как инструменты развития языковой компетенции / В. А. Ильина, С. Шуяо // Образование и педагогическая наука в XXI веке: теоретические и практические аспекты исследований : Сборник трудов VI Всероссийской межвузовской научно-практической конференции, Москва, 09 декабря 2023 года. – Москва: Российский новый университет, – 2024. – С. 32–35.

7. Красько И. С. Anki: an innovative tool for spaced repetition learning / И. С. Красько // Донецкие чтения – 2025: образование, наука, инновации, культура и вызовы современности, – 2025. – С. 329–331.

8. Матвеев В. В. Формирование иноязычной компетенции будущих педагогов-хореографов при работе с цифровыми дидактическими флеш-картами / В. В. Матвеев, Д. Н. Грибков // Концепт, – 2024. – № 2. – С. 13–30.

9. Мульдт В. Д. Модели и методы управления процессами профессиональной подготовки персонала на основе интервального обучения / В. Д. Мульдт, Т. Г. Максимова // Экономика. Право. Инновации, – 2022. – № 1. – С. 34–40.

10. Насонова М. С. The use of the Wordwall platform as a means of developing the cognitive interest of schoolchildren in the learning process / М. С. Насонова, Е. П. Журба // Наукосфера, – 2024. – No. 9-1. – С. 159–164.

11. Никулина Е. Г. The formation of foreign language competence of future teachers when working with flash cards / Е. Г. Никулина, Е. К. Старкова, В. Г. Рябчикова, Н. А. Сергеева // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Информатизация образования, – 2023. – Т. 20. – №4. – С. 410–422.

12. Симанович, Н. С. Обучение иностранному языку в условиях цифровизации: роль платформы Wordwall в образовательном процессе / Н. С. Симанович // Наука и просвещение: актуальные вопросы, достижения и инновации : Сборник статей XIV Международной научно-практической конференции, Пенза, 05 ноября 2025 года. – Пенза: Наука и Просвещение (ИП Гуляев Г.Ю.), – 2025. – С. 102–104.

13. Харченко М. Д. Флеш-карточки как метод эффективного запоминания слов: пилотный эксперимент / М. Д. Харченко // Евразийский гуманитарный журнал, – 2025. – №. 2. – С. 98–106.

14. Nguyen L. Q., Van Le H. The role of quizlet learning tool in learners' lexical retention: A quasi-experimental study / L. Q. Nguyen, H. Van Le // International Journal of Emerging Technologies in Learning (Online), – 2023. – Т. 18. – №. 3. – С. 38.

