

«Шагал бы гордился» отсылает одновременно и к художнику, и к современному культурному событию. В рамках туристической и экскурсионной деятельности экскурсоводы и авторы путеводителей опираются на региональные прецеденты как на основные достопримечательности, места осмотра. Рассказ о городе часто строится вокруг ключевых имён и мест, которые уже стали символами.

Заключение. Следовательно, региональные прецедентные феномены Витебска выполняют функцию коллективных идентификаторов – они конденсируют в себе культурно-исторические коды края. В речевой практике их функционирование разнообразно: от прямых цитат («Родина Шагала») до завуалированных реминисценций (ссылок на «наше время Шагала») и метафорических описаний (где «Витебск – кормилица, и река – её роскошная коса» [4]). Изучение этих феноменов не только обогащает понимание регионального языкового наследия, но и повышает образовательный потенциал данных языковых единиц.

Статья выполнена в рамках научно-исследовательской темы БелИСА «Гуманитарные науки как фактор сохранения и укрепления ценностного суверенитета белорусского государства» (№ гос. рег.: 202678 от 18.02.2026).

Список литературы

1 Ахмедова, С. Н. Феномен прецедентности в современных лингвистических исследованиях // Филология и литературоведение [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://philology.snauka.ru/2015/02/1186>. – Дата доступа : 25.03.2026.

2 Кузьменко, А. В. Прецедентные феномены с позиций когнитивной лингвистики и лингвокультурологии /А. В. Кузьменко // *Lingua mobilis*. – 2011. – № 1. – С. 69–74.

3 Сорокин, Ю. А. Прецедентный текст как языковая категория / Ю. А. Сорокин, Ю. Е. Прохоров, Костомаров, В. Г. // *Язык и коммуникативная ситуация*. – М., 2002. – С. 23–46.

4 Муратова, Е. Ю. Витебск как локальный текст / Е. Ю. Муратова // *Полилингвистичность и транскультурные практики*. Научный журнал. – 2022. Т. 19. № 3. С. 462–470.

PRECEDENT PHENOMENA IN THE REGIONAL CONTEXT (BASED ON THE EXAMPLE OF VITEBSK)

*Vasilkova M. V.
Vitebsk, Republic of Belarus,
VSU named after P. M. Mashеров*

Summary. The article provides a characterization and brief description of regional precedent phenomena (using the city of Vitebsk as an example), and defines the role and place of such linguistic units in intercultural communication.

Key words: precedent, precedent name, intercultural communication, regional precedent phenomenon.

УДК 372.881.111.1

ФОРМИРОВАНИЕ ЛЕКСИЧЕСКИХ НАВЫКОВ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ОНЛАЙН-ФЛЕШ-КАРТОЧЕК

*Васильченко Е. А., Абакумова И. А.
Ростов-на-Дону, Российская Федерация
ЮФУ*

Аннотация. В статье исследуется эффективность онлайн-флеш-карточек (*Quizlet, Anki, Memrise, Brainscape*) для формирования лексических навыков у младших школьников. Экспериментально доказано, что использование цифровых карточек повышает качество запоминания лексики на 35–66% по сравнению с традиционными методами.

Ключевые слова: онлайн-флеш-карточки; младшие школьники; интервальное повторение; активное припоминание.

Формирование прочного и мобильного словарного запаса остаётся одной из ключевых задач начального этапа обучения иностранному языку. Однако традиционные методы заучивания лексики (многократное переписывание слов, механическое повторение) часто оказываются малоэффективными при работе с учащимися младшего школьного возраста. Как показывают

исследования, у детей 7–10 лет доминирует наглядно-образное мышление, внимание носит преимущественно произвольный характер, а объём оперативной памяти ограничен [1, с. 1242; 2, с. 156]. В этих условиях особую *актуальность* приобретают такие инструменты, которые, с одной стороны, обеспечивают необходимую частоту и вариативность лексических тренировочных упражнений, а с другой – поддерживают высокий уровень познавательной мотивации.

В последние годы наблюдается стремительный рост числа цифровых образовательных ресурсов, предлагающих новые форматы работы с лексикой. Среди них особое место занимают онлайн-платформы для создания цифровых флеш-карточек. Эти сервисы обладают рядом преимуществ по сравнению с традиционными бумажными карточками: они автоматически реализуют принцип интервального повторения, предоставляют мультимедийные возможности (изображения, аудиопроизношение, видео), содержат элементы геймификации и позволяют учителю отслеживать прогресс каждого учащегося. Однако, несмотря на широкое распространение данных платформ, вопрос об их эффективности в контексте обучения лексике младших школьников остаётся недостаточно изученным.

Цель настоящего исследования – теоретически обосновать и экспериментально проверить эффективность использования онлайн-флеш-карточек для оптимизации запоминания лексики у младших школьников, а также предложить классификацию актуальных цифровых инструментов и методические рекомендации по их интеграции в образовательный процесс.

Материал и методы. В процессе проведения исследования использовались следующие методы: анализ методической литературы по проблеме исследования; изучение и обобщение передового педагогического опыта, анкетирование, педагогическое наблюдение.

Результаты и их обсуждение. Эффективность онлайн-флеш-карточек как инструмента обучения лексике базируется на нескольких фундаментальных принципах когнитивной психологии. Во-первых, это принцип интервального повторения (*spaced repetition*), который предполагает, что информация запоминается лучше, если она предъявляется для повторения через постепенно увеличивающиеся интервалы времени [3]. Данный принцип был впервые описан Г. Эббингаузом и впоследствии получил многочисленные эмпирические подтверждения. Однако в бумажных флеш-карточках организация такого режима повторения требует значительных временных затрат. Современные онлайн-платформы автоматизируют этот процесс с помощью специальных алгоритмов, которые на основе ответов пользователя вычисляют оптимальное время для следующего повторения каждой карточки. Как отмечается в современном обзоре, цифровые флеш-карточки являются ярким примером того, как технологии поддерживают интервальное повторение для улучшения долгосрочного запоминания [4].

Во-вторых, цифровые флеш-карточки эффективно реализуют принцип активного припоминания (*active recall*). Этот принцип утверждает, что сам процесс извлечения информации из памяти – припоминание слова глядя на картинку – значительно укрепляет память [5, с. 20]. В онлайн-флеш-карточках активное припоминание становится основным режимом работы: пользователь сначала видит стимул (картинку или слово на родном языке), пытается вспомнить перевод, и только затем проверяет себя. В-третьих, многие онлайн-платформы интегрируют принцип мультимедийного кодирования, основанный на теории двойного кодирования А. Пайвио и когнитивной теории мультимедийного обучения Р. Мейера [6]. Информация, представленная одновременно в вербальной и визуальной форме, а также подкреплённая аудиосопровождением, кодируется в памяти по двум каналам, что создаёт множественные пути для извлечения информации и повышает прочность запоминания [7]. Наконец, онлайн-флеш-карточки в полной мере реализуют принцип геймификации – включения игровых элементов в процесс обучения. Платформы предлагают разнообразные игровые режимы, соревновательные элементы, визуальную обратную связь, что повышает вовлечённость и мотивацию учащихся [8].

В ходе исследования был проведён сравнительный анализ наиболее популярных онлайн-платформ для создания цифровых флеш-карточек с точки зрения их пригодности для использования с младшими школьниками.

Quizlet (www.quizlet.com) является одной из наиболее распространённых платформ. Она предлагает режимы «Заучивание» (Learn), «Сопоставление» (Match), «Гравитация» (Gravity), а также режим совместной игры Quizlet Live. Алгоритмы интервального повторения в режиме «Learn» адаптируются к ответам пользователя. Исследования показывают, что использование Quizlet значительно улучшает усвоение лексики, повышает вовлечённость и положительное отношение учащихся [9; 10]. Мета-анализ 23 исследований подтвердил, что Quizlet оказывает статистически значимое

влияние на успеваемость (величина эффекта Хеджеса $g = 0,62$) и удержание материала ($g = 0,74$), что соответствует среднему и высокому эффекту соответственно [11].

Anki (apps.ankiweb.net) – приложение с открытым исходным кодом, эталон реализации алгоритмов интервального повторения (SM-2). Anki широко используется в академической среде для долгосрочного запоминания большого объема информации [12]. Исследование среди учащихся начальной школы в Индонезии показало, что после 8 недель использования Anki средний балл вырос с 52% до 84%, а 86,7% учащихся достигли целевых показателей [13].

Memrise (www.memrise.com) сочетает флеш-карточки с мнемотехникой и видеороликами носителей языка. Исследования подтверждают его эффективность: после применения приложения средний балл учащихся увеличился с 45,1 до 83,4 [14], а сочетание распределённого повторения, практики припоминания и мультимедийной поддержки способствует вовлечению учащихся [15].

Brainscape (www.brainscape.com) использует алгоритм оценки «уверенности» пользователя. Платформа предлагает готовые наборы для детей 3–9 лет (буквы, цвета, объекты, эмоции). Сравнительный анализ шести приложений показал, что Brainscape, наряду с другими, поддерживает пользовательские карточки и рецептивное/продуктивное припоминание [16].

Новые цифровые инструменты. Среди новых решений можно выделить Noji – приложение с усовершенствованным алгоритмом интервального повторения и библиотекой более 50 000 колод [17], а также WordTeacher – комплексное решение для изучения английских слов [18]. Перспективным направлением являются флеш-карточки с технологией дополненной реальности (AR), которые, по данным пилотных исследований, повышают мотивацию и улучшают результаты обучения у младших школьников [19].

Для проверки гипотезы об эффективности онлайн-флеш-карточек было проведено эмпирическое исследование на базе детского лингвистического центра «Диалог» (г. Ростов-на-Дону) в 2025–2026 учебном году. В исследовании приняли участие 20 учащихся второго класса (7–8 лет), разделённых на экспериментальную и контрольную группы по 10 человек. Обе группы изучали английский язык по УМК «Spotlight 2». Экспериментальная группа в течение 10 академических часов (5 недель) использовала платформу Quizlet для отработки лексики по темам «Цвета», «Моя семья» и «Мой дом». Контрольная группа занималась по традиционной методике (бумажные флеш-карточки, упражнения из рабочей тетради).

Для сбора данных использовались предварительный и итоговый тесты (20 заданий на распознавание, сопоставление и продуктивное воспроизведение лексики). Дополнительно применялись педагогическое наблюдение и анкетирование. Статистическая обработка проводилась с помощью пакета SPSS (t-критерий Стьюдента для связанных и независимых выборок, коэффициент величины эффекта Коэна d).

Результаты убедительно демонстрируют преимущество онлайн-платформы. В таблице 1 представлены средние баллы (максимум 20) по каждому тесту.

Таблица 1. Динамика качества усвоения лексики (средний балл из 20)

Тема	Группа	Предтест	Посттест	Разница (%)
Цвета	Экспериментальная (n=10)	14,2	19,2	+35,2%
Цвета	Контрольная (n=10)	14,5	15,8	+9,0%
Семья	Экспериментальная	12,8	19,1	+49,2%
Семья	Контрольная	13,1	14,5	+10,7%
Дом	Экспериментальная	11,5	19,1	+66,1%
Дом	Контрольная	11,8	13,9	+17,8%

Статистический анализ подтвердил значимость различий в экспериментальной группе по всем темам ($p < 0,01$). В контрольной группе значимых различий не обнаружено ($p > 0,05$ во всех случаях). По теме «Дом» в экспериментальной группе получен очень большой эффект ($d = 3,10$). Количество безошибочных ответов увеличилось в три раза по теме «Дом» (с 2 до 7) и более чем вдвое по теме «Семья» (с 2 до 5). Число учащихся с тремя и более ошибками в экспериментальной группе сократилось на 75%, в контрольной группе – лишь на 25% (по теме «Дом»).

Качественные данные, полученные в ходе педагогического наблюдения и анкетирования, дополнили количественные результаты. Учащиеся экспериментальной группы высоко оценили привлекательность и простоту использования мобильной версии Quizlet. Многие дети отметили, что

игровой режим «Match», в котором необходимо за ограниченное время сопоставить слово и картинку, стал их любимым. Родители некоторых учащихся сообщили о добровольных занятиях детей дома по 10–15 минут. Учитель, работавший с обеими группами, отметил, что учащиеся экспериментальной группы демонстрировали более высокую вовлечённость, быстрее реагировали на устные вопросы и чаще использовали выученную лексику в спонтанных ситуациях.

Полученные данные согласуются с результатами международных исследований. Эффективность интервального повторения и активного припоминания подтверждена как в лабораторных, так и в реальных образовательных условиях [3; 5]. Мета-анализ эффективности Quizlet [11] показал среднее и высокое влияние на успеваемость и удержание материала, что соответствует нашим данным (улучшение на 35–66%). Особенно высокие результаты по теме «Дом» объясняются большим объёмом лексики (12 единиц) и разнообразием упражнений (классификация, поиск лишнего, правописание, предлоги). Корреляционный анализ, проведённый в аналогичных исследованиях, выявил сильную положительную связь между частотой использования цифровых флеш-карточек и успеваемостью [20]. Исследователи из Южной Кореи подчёркивают, что сбалансированное сочетание педагогического руководства и управляемых учащимися цифровых элементов наилучшим образом поддерживает когнитивное и аффективное развитие младших школьников [21].

Заключение. Проведённое исследование доказывает, что онлайн-флеш-карточки являются эффективным инструментом формирования лексических навыков у младших школьников. Интегрируя научно обоснованные принципы интервального повторения, активного припоминания и мультимедийного кодирования, ведущие платформы (Quizlet, Anki, Memrise, Brainscape) значительно повышают качество запоминания лексики по сравнению с традиционными методами. Экспериментальная группа, использовавшая платформу Quizlet, показала рост результатов на 35–66%, тогда как контрольная группа – лишь на 9–18%. Качественные данные подтвердили повышение мотивации, вовлечённости и развитие навыков самостоятельной работы.

Практическая значимость исследования заключается в создании классификации актуальных цифровых инструментов и разработке методических рекомендаций для учителей начальной школы: начинать с платформы Quizlet, ограничивать время работы 10–15 минутами, чередовать цифровые и «живые» виды деятельности, использовать игровые режимы для повышения мотивации, отслеживать прогресс учащихся через аналитику платформы.

Ограничения исследования – малая выборка (20 человек) и короткая продолжительность (5 недель). Перспективными направлениями являются изучение долгосрочных эффектов (отсроченные тесты через 3–6 месяцев), сравнительный анализ различных платформ в контексте обучения детей разного возраста, а также интеграция технологий дополненной реальности и искусственного интеллекта для создания персонализированных флеш-карточек.

Список литературы

1. Попова, Е. А. Психолого-педагогические особенности обучения младших школьников иностранному языку / Е. А. Попова // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2014. – Т. 20. – С. 1241–1245.
2. Эльконин, Д. Б. Детская психология : учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Д. Б. Эльконин. – Москва : Академия, 2007. – 384 с.
3. Greene, R. L. Repetition and spacing effects / R. L. Greene // Learning and memory: A comprehensive reference / ed. H. L. Roediger III. – Oxford : Elsevier, 2008. – Vol. 2. – P. 65–78.
4. Mohammadi, M. Recent developments in mobile-assisted vocabulary learning: a mini review of published studies focusing on digital flashcards / M. Mohammadi [et al.] // Frontiers in Psychology. – 2024. – Vol. 15. – P. 1–8.
5. Roediger, H. L. The critical role of retrieval practice in long-term retention / H. L. Roediger, A. C. Butler // Trends in Cognitive Sciences. – 2011. – Vol. 15, No 1. – P. 20–27.
6. Paivio, A. Mental representations: A dual coding approach / A. Paivio. – Oxford : Oxford University Press, 1986. – 336 p.
7. Mayer, R. E. Multimedia learning / R. E. Mayer. – 2nd ed. – Cambridge : Cambridge University Press, 2009. – 320 p.
8. Chotimah, C. The Effectiveness of Quizlet as a Gamified Spaced Repetition Platform for Enhancing Vocabulary Acquisition among Grade 5 EFL Learners / C. Chotimah // Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan. – 2025. – Vol. 14, No 2. – P. 15–24.
9. Truong, T. Q. G. The Effects of Electronic Flashcards (Quizlet) on Vocabulary Learning of 5th Graders at Trinh Hoai Duc Primary School / T. Q. G. Truong, T. C. A. Nguyen // International Journal of Language Studies. – 2025. – Vol. 2, No 2. – P. 1–18.

10. Ozdemir, O. Quantifying cognitive and affective impacts of Quizlet on learning outcomes: a systematic review and comprehensive meta-analysis / O. Ozdemir, H. Seçkin // *Frontiers in Psychology*. – 2024. – Vol. 15. – P. 1–15.
11. Kohnke, L. Using Anki for vocabulary learning / L. Kohnke // *RELC Journal*. – 2023. – Vol. 54, No 3. – P. 781–785.
12. Using AnkiApp to Improve Students' Vocabulary Mastery in the Primary School Level [Электронный ресурс] // *R Discovery*. – 2025. – URL: <https://rdiscovery.com> (дата обращения: 10.04.2026). – Текст : электронный.
13. Pardamean, P. Improving English Vocabulary for Young Learners Through Memrise Application / P. Pardamean, D. Santoso // *Excellence: Journal of English Education*. – 2025. – Vol. 5, No 1. – P. 1–12.
14. Yandira, Y. Spaced Repetition and Multimedia Encoding in Digital Vocabulary Learning: Evaluating the Effectiveness of Memrise for Adolescent EFL Learners / Y. Yandira, M. Marzuki, A. E. Y. Abrar // *Getsempera English Teaching Journal*. – 2025. – Vol. 9, No 1. – P. 1–15.
15. Kaitsu, T. Analysis of smartphone-based flashcard apps for second language vocabulary acquisition / T. Kaitsu, T. Nakata // *Computer Assisted Language Learning*. – 2025. – P. 1–25.
16. Noji: Study Flashcards [Электронный ресурс] // *Apps on Google Play*. – 2025. – URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vedasapps.flashcards> (дата обращения: 10.04.2026). – Текст : электронный.
17. WordTeacher [Электронный ресурс] // *GitHub Repository*. – 2026. – URL: <https://github.com/soniccat/WordTeacher> (дата обращения: 10.04.2026). – Текст : электронный.
18. Prastiti, K. C. Implementing English Augmented Reality Flashcards For Primary School Students: A Need Analysis / K. C. Prastiti, A. M. Rachmawati, N. I. Pratiwi, Y. Yulia, M. N. Wahid // *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*. – 2025. – Vol. 13, No 2. – P. 1–10.
19. Aswita, M. The Relationship Between the Use of Digital Flashcards on Quizlet and English Vocabulary Mastery in Elementary School Students / M. Aswita, M. Moetia // *IJoLTE*. – 2025. – Vol. 9, No 1. – P. 1–12.
20. A comparison of vocabulary and collocation learning effects between Quizlet-based self-directed learning and teacher-directed instruction in elementary school English [Электронный ресурс] // *KCI*. – 2025. – P. 1–15. – URL: <https://www.kci.go.kr> (дата обращения: 10.04.2026). – Текст : электронный.

FORMATION OF LEXICAL SKILLS IN PRIMARY SCHOOL CHILDREN USING ONLINE FLASH CARDS (BASED ON THE "SPOTLIGHT" COURSE BOOK)

*Vasilchenko E. A., Abakumova I. A.
Rostov-on-Don, Russia, SFU*

Summary. The article examines the effectiveness of online flash cards (Quizlet, Anki, Memrise, Brain-scape) for developing lexical skills in primary school children. The experiment proved that digital flash cards improve vocabulary retention by 35–66% compared to traditional methods.

Keywords: online flash cards; primary school children; spaced repetition; active recall; Quizlet.

УДК 316.6:37: 004

ЛІЧБАВАЯ РЭПУТАЦЫЯ ПЕДАГОГАЎ СУЧАСНАЙ АДУКАЦЫЙНАЙ ПРАСТОРЫ

*Васюковіч Л. С.
Віцебск, Рэспубліка Беларусь
ВДУ імя П. М. Маішэрава*

Анотацыя. У артыкуле аналізуецца лічбавая рэпутацыя як грамадская ацэнка кампетэнцый, неабходных педагогу для эфектыўнага і бяспечнага выкарыстання рэсурсаў інтэрнэту. Індыкатарамі паспяховай лічбавай рэпутацыі выступаюць: інтэграцыя тэхналогій, сутнасныя змены статусных суб'ектаў адукацыйнай сферы, актуалізацыя аксіялагічнага і выхаваўчага кампанентаў адукацыйнага працэсу, культура зносін у інтэрнэт-асяроддзі.

Ключавыя словы: лічбавая рэпутацыя; лічбавыя навыкі; індыкатары лічбавай рэпутацыі педагога.

Уводзіны. Сучаснае лічбавае грамадства ўяўляе сабой новы ўзровень развіцця, які вызначаецца “анлайнізацыяй” усіх сфер жыцця. Лічбавізацыя адукацыі характарызуецца пранікненнем у прафесійную дзейнасць выкладчыка новых тэхналогій, якія дазваляюць ісці ў