



## ПЛАТФОРМЫ QUIZLET И КАНООТ В ОБУЧЕНИИ ЛЕКСИКЕ РУССКОГО ЯЗЫКА ВО ВТОРОМ КЛАССЕ

Нарзуллаева Парвина Акмаловна,

Базовый докторант Бухарского государственного педагогического института.

DOI: <https://doi.org/10.54613/ku.v18iB.1696>

MAQOLA HAQIDA/ О СТАТЬЕ

**Qabul qilindi:** 18-may 2026-yil

**Tasdiqlandi:** 21-may 2026-yil

**Jurnal soni:** 18-B

**Maqola raqami:** 37

KALIT SO'ZLAR/ КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Quizlet, Kahoot, геймификация, лексика, русский язык как неродной, начальная школа, второй класс, цифровая лингводидактика, интервальное повторение, флешкарты, методика РКИ, Узбекистан

ANNOTATSIYA/ АННОТАЦИЯ

В статье рассматриваются дидактические возможности цифровых платформ Quizlet и Kahoot в обучении лексике русского языка учащихся второго класса школ с узбекским языком обучения. Описаны функциональные характеристики платформ, их режимы работы и формат заданий. Приведена корреляция между тематическими группами лексического минимума второго класса (около 200 единиц) и оптимальными режимами цифровых ресурсов. Систематизированы возрастные особенности младших школьников применительно к работе с электронными карточками и геймифицированными викторинами. Представлены эмпирические данные мета-анализов Оздемира и Сечкина и Ван и Тахир о росте удержания лексики и мотивации учащихся. В статье также акцентируется внимание на методических условиях интеграции цифровых платформ в структуру урока русского языка в начальной школе, включая этапность формирования лексических навыков, принципы дозирования учебного материала и необходимость учета когнитивной нагрузки младших школьников. Отдельно рассматривается роль учителя как модератора цифровой образовательной среды, обеспечивающего баланс между игровой формой обучения и достижением языковых образовательных результатов. Подчеркивается значимость смешанного обучения (blended learning), при котором цифровые инструменты не заменяют традиционные методы, а дополняют их, повышая эффективность усвоения лексики за счёт многоканального восприятия информации (визуального, аудиального и кинестетического). Дополнительно отмечается, что использование Quizlet и Kahoot способствует развитию не только лексических навыков, но и формированию у учащихся начальных цифровых компетенций, таких как работа с интерфейсами образовательных платформ, выполнение интерактивных заданий и элементарная саморегуляция учебной деятельности. В результате расширяется понимание потенциала цифровой лингводидактики как средства повышения качества обучения русскому языку в условиях ограниченного учебного времени и высокой значимости мотивационного компонента в младшем школьном возрасте.

ABOUT THE PAPER

**Accepted:** 18 may 2026

**Approved:** 21 may 2026

**Volume:** 18-B

**Paper number:** 37

KEYWORDS

Quizlet, Kahoot, gamification, vocabulary, Russian as a second language, primary school, second grade, digital linguodidactics, spaced repetition, flashcards, RSL methodology, Uzbekistan

ANNOTATION

The article examines the didactic potential of digital platforms Quizlet and Kahoot in teaching Russian vocabulary to second-grade pupils in schools with the Uzbek language of instruction. It describes the functional features, operating modes, and task formats of the platforms. The correlation between the thematic groups of the vocabulary minimum established for the second grade (approximately 200 units) and the optimal modes of digital resources is demonstrated. Age-specific characteristics of young learners in working with electronic flashcards and gamified quizzes are systematized. Empirical data drawn from the meta-analyses of Ozdemir & Sechkin and Van & Tohir regarding the increase in students' vocabulary retention and motivation are presented.

The article also pays special attention to the methodological conditions of integrating digital platforms into primary school Russian language classes. In doing so, it highlights the step-by-step system of developing vocabulary skills, the principles of rationing instructional material, and the necessity of considering the cognitive load of young learners. Additionally, the role of the teacher as a moderator in the digital learning environment is emphasized, and the issue of balancing game-based learning with educational outcomes is examined. The significance of the blended learning concept is highlighted, establishing that digital tools do not replace traditional methods but rather supplement them and facilitate effective vocabulary acquisition through multi-channel perception (visual, auditory, and kinesthetic).

Furthermore, it is noted that using Quizlet and Kahoot platforms helps develop not only lexical competence but also initial digital competencies in primary school pupils. Through this, learners develop skills in interacting with digital interfaces, completing interactive tasks, and self-regulation. Consequently, the potential of digital linguodidactics is interpreted more broadly, and its effectiveness in improving the quality of teaching Russian is justified, particularly under the conditions of limited instructional time and the high importance of motivation in young learners.

**Введение.** Цифровизация системы общего образования Республики Узбекистан, активизировавшаяся после 2018 года в русле государственной программы реформирования начальной школы, поставила перед методистами задачу содержательного освоения зарубежных образовательных платформ применительно к национальным учебным программам. В обучении русскому языку как неродному в начальной школе наиболее востребованными среди учителей оказались две платформы. Quizlet, запущенная в 2007 году в США, и Kahoot, разработанная в 2013 году в Норвежском университете науки и технологий. Оба ресурса предоставляют учителю инструменты для работы с лексикой, но опираются на разные дидактические принципы. Согласно мета-анализу О.Оздемира и Х.Сечкина, обобщающему 23 эмпирических исследования, эффект Quizlet на удержание лексики составляет 0,74 по шкале Hedges g, что

соответствует средне-сильному уровню. Анализ Е.И.Ванга и Р.Тахир, охвативший 93 работы, фиксирует положительное влияние Kahoot на мотивацию, концентрацию и вовлечённость учащихся во всех исследованиях со значимыми статистическими тестами.

Актуальность темы определяется тремя факторами. Ограниченный объём аудиторного времени по русскому языку во втором классе школ Узбекистана составляет 2 часа в неделю при 34 учебных неделях, то есть всего 68 уроков в год. Лексический минимум активного словаря по программе второго класса насчитывает около 190-200 единиц, распределённых по 11 тематическим группам, таким как школа, семья, цвета, числа, игрушки, продукты, домашние и дикие животные, части тела, одежда, времена года. Возрастные особенности учащихся 7-8 лет, среди которых ограниченный объём произвольного внимания 15-20

минутами и сохраняющаяся значимость игровой мотивации, делают целесообразным применение коротких геймифицированных тренажеров на разных этапах урока. Цель данной статьи состоит в систематизации дидактических возможностей платформ Quizlet и Kahoot применительно к лексическому минимуму второго класса школ Узбекистана и в разработке методических рекомендаций по их сочетанному применению.

**Анализ литературы.** Ключевое значение в разработке теории формирования лексических навыков имеют работы Н. Д. Гальсковой и Н. И. Гез, в которых лексика рассматривается как системообразующий компонент речевой деятельности, обеспечивающий функционирование всех видов речевых умений — аудирования, говорения, чтения и письма [1, с. 287]. Авторы подчеркивают, что лексический навык не может формироваться изолированно от коммуникативного контекста, а должен включаться в целостную систему речевой деятельности. Данный подход получает развитие в трудах Е. И. Пассова и Н. Е. Кузовлевой, которые акцентируют функциональную природу овладения лексикой и необходимость подчинения языкового материала задачам общения [2, с. 412]. Таким образом, лексический минимум рассматривается не как перечень единиц для заучивания, а как инструмент реализации речевых функций.

Возрастно-психологическая основа исследования опирается на концепцию Д. Б. Эльконина, согласно которой младший школьный возраст характеризуется интенсивным развитием познавательных процессов и формированием произвольности психической деятельности [3, с. 264]. Это положение является принципиально важным при выборе цифровых инструментов обучения, поскольку именно в этом возрасте усиливается роль наглядности, игровой мотивации и эмоциональной вовлеченности.

Учебно-методический контекст обучения русскому языку во втором классе школ с узбекским языком обучения рассматривается на основе УМК под редакцией Е. А. Хамраевой и учебника З. Х. Абдураимовой, где определяется лексический минимум (около 190–200 единиц), структурированный по тематическим группам, соответствующим бытовой и учебной сфере общения младших школьников [4, с. 52–68; 10, с. 34–47]. Эти материалы служат нормативной базой для отбора контента в цифровых платформах.

Цифровая лингводидактика и вопросы интеграции технологий в обучение русскому языку как иностранному представлены в работах О. И. Руденко-Моргун, А. Л. Архангельской и А. Н. Аль-Кайси, где подчеркивается значимость смешанного обучения, геймификации и облачных сервисов как факторов повышения эффективности усвоения языка [5, с. 12–15]. Данные положения развиваются в коллективной монографии под редакцией В. Б. Куриленко и О. И. Руденко-Моргун, где цифровые технологии рассматриваются как часть современной лингводидактической парадигмы [9, с. 78–83].

Эмпирическая база использования платформы Quizlet представлена в исследовании Т. И. Красновой, которая отмечает положительное влияние системы интервального повторения и самоконтроля на усвоение лексики, а также снижение когнитивной нагрузки обучающихся [6, с. 375]. Аналогичные выводы содержатся в обзоре Л. Ю. Шобоновой и О. В. Смоловик, где подчеркивается высокая эффективность мобильных приложений при изучении иностранного языка в вузовской среде [7, с. 235–236], что позволяет экстраполировать отдельные результаты на начальную школу с учетом возрастных ограничений.

Теоретические основы компьютерной лингводидактики систематизированы в учебном пособии М. А. Бовтенко, где особое внимание уделяется принципам индивидуализации и адаптивности

обучения с использованием цифровых средств [8, с. 89–91]. Эти положения создают методологическую основу для анализа индивидуальных режимов работы Quizlet.

Эффективность платформы Kahoot обобщена в мета-анализе А. И. Ванга и Р. Тахир, охватывающем 93 эмпирических исследования. Авторы отмечают устойчивое положительное влияние геймифицированной среды на мотивацию, вовлеченность и концентрацию обучающихся, независимо от предметной области и образовательного контекста [11, с. 8–10]. Данные результаты подтверждают целесообразность применения Kahoot в начальной школе при обучении лексике русского языка.

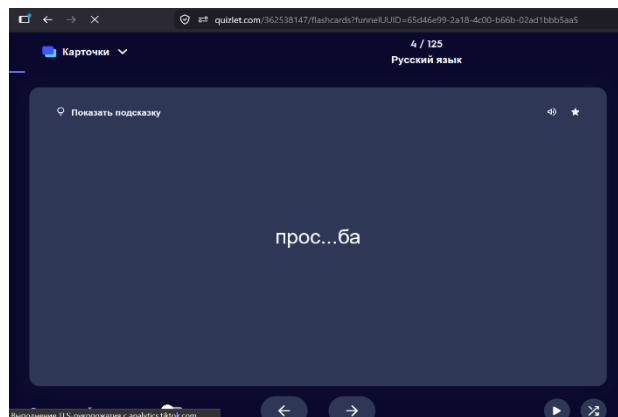
Таким образом, анализ научной литературы показывает согласованность теоретических положений о функциональной природе лексических навыков, возрастной специфике младших школьников и эффективности цифровых инструментов обучения, что создает прочную основу для интеграции платформ Quizlet и Kahoot в образовательный процесс начальной школы.

**Методология.** В исследовании применён комплекс взаимодополняющих методов, направленных на изучение дидактического потенциала цифровых платформ Quizlet и Kahoot в обучении лексике русского языка во втором классе. Основным стал метод теоретического анализа педагогической, психолингвистической и методической литературы, позволивший определить концептуальные подходы к формированию лексических навыков и возрастные особенности младших школьников.

Сравнительно-сопоставительный метод использовался для выявления общих и отличительных характеристик функциональных возможностей платформ Quizlet и Kahoot. Метод классификации позволил систематизировать режимы работы и типы заданий каждой платформы в соответствии с этапами овладения лексикой.

Контент-анализ применялся для изучения функционального состава цифровых ресурсов и определения их дидактического потенциала. Статистический метод был использован при интерпретации данных мета-анализов, посвящённых эффективности применения Quizlet и Kahoot в образовательной практике. Дополнительно использован метод корреляции для соотнесения тематических групп лексического минимума второго класса с оптимальными режимами цифровых платформ.

**Результаты.** Платформа Quizlet была создана в октябре 2005 года Эндрю Сазерлендом, на тот момент 15-летним учеником средней школы Олбани в штате Калифорния, для подготовки к контрольной по французскому языку. Публичный запуск состоялся в январе 2007 года. По состоянию на сентябрь 2021 года, согласно данным TechCrunch, аудитория ресурса достигла 60 миллионов ежемесячных активных пользователей. Интерфейс локализован на 19 языков, среди которых имеется русский. Функциональную характеристику платформы Л.Ю.Шобонова и О.В.Смоловик описывают следующим образом. «Сазерленд разработал программу, которая предназначалась для изучения французских терминов (около 111), впоследствии она стала одной из самых быстрорастущих бесплатных образовательных платформ с 30 миллионами ежемесячных пользователей из разных стран мира (приблизительно 130). Quizlet – это программа, в которой пользователь создаёт простые флеш-карты, при работе с которыми обучающийся эффективно запоминает и тренирует новую лексику» [7, с. 236]. Технологическая основа Quizlet состоит в алгоритме Long-Term Learning, реализующем принцип интервального повторения, который эмпирически обоснован в мета-анализе Н.Дж.Цепеды на массиве 184 публикаций и 317 экспериментов с приростом вербального припоминания 15% по сравнению с массивным заучиванием.



Платформа Kahoot была разработана в 2012-2013 годах в Норвежском университете науки и технологий командой во главе с профессором А.И.Вангом, совместно с предпринимателями Й.Брандом, Дж.Брукером и М.Версвиком. Официальный запуск состоялся в марте 2013 года. К моменту публикации обзора А.И.Ванга и Р.Тахир, ресурс охватывал 70 миллионов ежемесячных уникальных пользователей, в США им пользовалось 50% школьников системы K-12. Авторы обзора резюмируют результаты 93 эмпирических исследований следующим образом. «Kahoot can have a positive effect on learning compared to other tools and approaches and for various contexts and domains. All studies that include statistical significance tests and effect sizes support this conclusion. The main reasons for the positive effects on learning are improved engagement, motivation, fun and

concentration» [11, p. 9] (Kahoot способен оказывать положительное воздействие на обучение в сравнении с другими инструментами и подходами в различных контекстах и предметных областях. Все исследования, включающие тесты на статистическую значимость и оценку величины эффекта, подтверждают данный вывод. Основными причинами положительного влияния на обучение выступают повышение вовлечённости, мотивации, эмоционального удовольствия и концентрации внимания). Геймификация Kahoot реализуется через систему баллов за скорость ответа, рейтинговую таблицу, музыкальное сопровождение с нарастающим к концу таймера ритмом и четырёхцветную систему ответов в виде треугольника, ромба, круга и квадрата.



Таблица 1. Сравнительная характеристика платформ Quizlet и Kahoot

Параметр	Quizlet	Kahoot
Год и страна создания	2005, США, Сан-Франциско	2013, Норвегия, Тронхейм
Основатель	Эндрю Сазерленд	Й.Бранд, Дж.Брукер, М.Версвик, А.И.Ванг
Основное назначение	Запоминание лексических единиц	Игровой контроль знаний
Тип обучения	Индивидуальный (Live групповой)	Коллективный классно-групповой
Ценовая модель	Freemium, Plus около 35 долл. в год	Freemium, Premium около 4 долл. в месяц
Языки интерфейса	19 локализаций, включая русский	8 локализаций, русского нет
Платформы	iOS, Android, веб-версия	iOS, Android, веб-версия
Оптимальное время сессии	5-15 минут	7-12 минут
Целевая аудитория	От 7 лет, Quizlet Kids от 4 лет	От 8 лет, Kahoot Kids от 3 лет
Алгоритм запоминания	Long-Term Learning, интервальное повторение	Геймификация баллами за скорость

Квалификация дидактического потенциала Quizlet применительно к младшим школьникам требует анализа 9 режимов работы, каждый из которых ориентирован на определённый этап освоения лексики. Базовый режим Flashcards представляет собой двусторонние электронные карточки с озвучиванием синтезатором речи на 18 языках, что важно для младших школьников, не вполне освоивших чтение по-русски. Адаптивный режим Learn использует алгоритм Long-Term Learning, многократно возвращающий учащегося к невыученным единицам в распределении по времени. Письменный режим Write требует ввода слова с клавиатуры, режим Spell представляет собой диктант на слух, режим Test генерирует контрольный тест из 4 типов заданий. Игровые режимы Match и Gravity ориентированы на автоматизацию узнавания, режим Live позволяет провести командную игру в классе с числом участников до 50. Применительно к индивидуальной самостоятельной работе важна характеристика, данная М.А.Бовтенко. «Применение компьютерных средств обучения иностранному языку обеспечивает реализацию принципа индивидуализации, поскольку каждый обучаемый получает возможность работать в собственном темпе, выбирать оптимальный для себя уровень сложности заданий и неоднократно возвращаться к недостаточно усвоенному материалу без психологического дискомфорта» [8, с. 89].

Дидактический инструментарий Kahoot строится вокруг 9 типов заданий, ориентированных преимущественно на коллективную работу класса. Стандартный формат Quiz предусматривает викторину с 2-4 вариантами ответа и ограничением времени от 5 до 240 секунд. Формат True/False представляет собой задание на проверку истинности утверждения. Тип Jumble требует расстановки элементов в правильном порядке, что особенно удобно при работе с числительными или временами года. Тип Puzzle построен на перетаскивании, формат True Answer допускает открытый ответ, опрос Poll или Survey не предполагает правильного ответа и используется для формативной диагностики. Slide позволяет вставить

теоретический фрагмент, облако слов Word Cloud собирает варианты от всех учащихся, асинхронный формат Challenge применяется как домашнее задание.

Методически грамотное применение цифровых платформ во втором классе невозможно без учёта возрастных особенностей учащихся 7-8 лет. Д.Б.Эльконин фиксирует характеристику этого возрастного периода. «Младший школьный возраст – это возраст интенсивного интеллектуального развития. Интеллект опосредует развитие всех остальных функций, происходит интеллектуализация всех психических процессов, их осознание и произвольность. Так, память приобретает ярко выраженный познавательный характер» [3, с. 264]. Применительно к лексической работе Н.Д.Гальскова и Н.И.Гез подчёркивают её сквозной характер на каждом уроке. «Лексика в системе языковых средств является важнейшим компонентом речевой деятельности: аудирования и говорения, чтения и письма. Это определяет её важное место на каждом уроке иностранного языка, и формирование лексических навыков постоянно находится в поле зрения учителя» [1, с. 287]. Функциональный принцип, на котором должна строиться работа с лексикой, сформулирован Е.И.Пассовым и Н.Е.Кузовлевой. «Овладение лексикой – это не самоцель, а средство овладения речевой деятельностью. Поэтому процесс формирования лексических навыков должен быть подчинён задачам общения и осуществляться на основе функционального подхода, при котором форма слова усваивается одновременно с её речевой функцией» [2, с. 412]. Цикл работы с лексикой во втором классе с применением Quizlet и Kahoot включает 5 этапов, среди которых ознакомление, запоминание, автоматизация, контроль и применение в речи.

**Обсуждение.** Сопоставление функционального состава Quizlet и Kahoot показывает, что эти платформы являются дидактически взаимодополняющими, а не конкурирующими инструментами. Quizlet ориентирован преимущественно на индивидуальную самостоятельную работу учащегося, реализуя принцип

распределённого повторения через алгоритм Long-Term Learning, тогда как Kahoot ориентирован на коллективную классную работу с акцентом на мотивационно-соревновательный компонент. Применительно к лексике второго класса школ Узбекистана это означает методически целесообразное распределение режимов по этапам урока, при котором Quizlet оптимален для домашней работы ученика на этапах ознакомления, запоминания и автоматизации, а Kahoot оптимален для классной работы на этапах контроля, закрепления и эмоционально-мотивационного разогрева. О.И.Руденко-Моргун, А.Л.Архангельская и А.Н.Аль-Кайси констатируют общую логику развития цифровой лингводидактики РКИ. «Новые технологии преподавания РКИ и лингводидактические средства (например, технология смешанного обучения, модель перевёрнутого класса, геймификация, облачные технологии, функционирующие на смарт-устройствах пользователей, анимированные персонажи) находят методическое обоснование в коллективной монографии под редакцией В.Б. Куриленко и О.И. Руденко-Моргун» [5, с. 12].

Эмпирические данные мета-анализов подтверждают дидактическую целесообразность сочетания двух платформ. Hedges g для удержания лексики при использовании Quizlet составляет 0,74, что соответствует средне-сильному эффекту по шкале Дж.Коэна, аналогичный положительный эффект Kahoot подтверждён обзором А.И.Ванга и Р.Тахир на массиве 93 исследований. Т.И.Краснова описывает конкретный опыт внедрения Quizlet в практику обучения.

### Список использованной литературы

1. Гальскова Н. Д., Гез Н. И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика: учебное пособие для студентов лингвистических университетов и факультетов иностранных языков высших педагогических учебных заведений. 3-е изд., стер. Москва: Академия, 2006. 336 с.
2. Пассов Е. И., Кузовлева Н. Е. Основы коммуникативной теории и технологии иноязычного образования: методическое пособие для преподавателей русского языка как иностранного. Москва: Русский язык. Курсы, 2010. 568 с.
3. Эльконин Д. Б. Детская психология: учебное пособие для студентов высших учебных заведений / редактор-составитель Б. Д. Эльконин. 4-е изд., стер. Москва: Академия, 2007. 384 с.
4. Хамраева Е. А., Саматова Л. М., Караматова У. С., Абдураимова З. Х., Исламбекова С. Ю., Старьгина К. В. Русский язык: учебник для 2 класса школ общего среднего образования с узбекским языком обучения / под редакцией Е. А. Хамраевой. Ташкент: Русское слово, 2021. 144 с.
5. Руденко-Моргун О. И., Архангельская А. Л., Аль-Кайси А. Н. Этапы развития цифровой лингводидактики русского языка как иностранного // Русистика. 2021. Т. 19, № 1. С. 7-20.

«Чтобы снизить когнитивную нагрузку на студентов бакалавриата факультета информационных технологий и анализа больших данных, проходящих курс «Иностранный язык в профессиональной сфере», было внедрено компьютерное приложение Quizlet, которое объединяет как интервальное обучение с периодическими повторениями, так и самотестирование с целью улучшения процесса обучения студентов» [6, с. 375].

**Заключение.** Систематизация дидактических возможностей платформ Quizlet и Kahoot применительно к лексическому минимуму второго класса школ Узбекистана показала, что данные ресурсы выполняют различные функции в цикле работы с лексикой и должны применяться комбинированно. Quizlet оптимально встраивается в индивидуальную самостоятельную работу учащегося на этапах ознакомления, запоминания и автоматизации лексических единиц, тогда как Kahoot оптимально работает в коллективной классной деятельности на этапах контроля и применения лексики в речи. Сочетанное использование двух платформ в условиях ограниченного аудиторного времени, составляющего 2 часа в неделю, и при необходимости усвоения около 190-200 лексических единиц годового минимума по 11 тематическим группам позволяет достичь эффективности, статистически превосходящей традиционные методы по показателям удержания лексики (Hedges g=0,74 по данным О.Озлемира и Х.Сескина) и мотивации учащихся (положительный эффект во всех 93 исследованиях по данным А.И.Ванга и Р.Тахир).

6. Краснова Т. И. Изучение отношения студентов к использованию приложения Quizlet // Мир науки, культуры, образования. 2019. № 6 (79). С. 374-376.
7. Шобонова Л. Ю., Смоловик О. В. Использование мобильных приложений при обучении иностранному языку студентов вуза // Проблемы современного педагогического образования. 2019. № 64-3. С. 234-237.
8. Бовтенко М. А. Компьютерная лингводидактика: учебное пособие. Москва: Флинта, Наука, 2005. 216 с.
9. Информационные технологии в обучении русскому языку как иностранному: коллективная монография / Л. А. Дунаева, О. И. Руденко-Моргун, А. Л. Архангельская, В. Б. Куриленко и др.; под редакцией В. Б. Куриленко, О. И. Руденко-Моргун. Москва: Российский университет дружбы народов, 2019. 268 с.
10. Абдураимова З. Х. Русский язык: учебник для 2 класса школ общего среднего образования с узбекским языком обучения. Ташкент: Sharq, 2018. 128 с.
11. Wang A. I., Tahir R. The effect of using Kahoot! for learning. A literature review // Computers and Education. 2020. Vol. 149